



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de material educativo para apoyar los procesos de mediación artística del Creatorio Artístico Pedagógico –CAP–, en la ciudad de Guatemala

Presentado por:
Lisa Maria Ruano Ramírez



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño **de material educativo** **para apoyar los procesos** **de mediación artística** **del Creatorio Artístico** **Pedagógico –CAP–,** **en la ciudad de Guatemala**

Presentado por:

Lisa Maria Ruano Ramírez

Al conferírsele el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, Julio 2023

Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Nómina de autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano	Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II	Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal III	MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal IV	Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal V	Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Secretario Académico	M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Tribunal examinador

Asesora Metodológica	Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Asesora Gráfica	Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Tercera Asesora	Mgtr. Licda. Larisa Caridad Mendoza Alvarado
	Mgtr. Licda. Mayti Alejandra Gálvez Soto
	Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Agradecimientos

A mi madre

Porque el apoyo incondicional que me ha dado es la razón principal por la que he llegado a este punto de mi vida.

A mi familia

A mis abuelitos y mis tíos por haber estado a mi lado desde mi niñez, sin ustedes esto no habría sido posible.

A mis amigos

En especial a Karen, Chejo, Marta, Luisito, Adda, Fernando, Borki, Katie, Ilse, Perla, Paula y Gaby, porque simplemente mi experiencia universitaria no habría sido la misma y seguramente no estaría escribiendo esto si no fuera por cada uno de ustedes. Gracias por aguantar mis momentos de estrés y por ser mi mayor apoyo en uno de los peores momentos de mi vida, dandome aliento para seguir adelante. ¡No tienen idea de cuánto los quiero! Son como una familia para mí. Una mención especial a Karli por ser mi motivación para terminar este proceso académico.

Al Creatorio Artístico Pedagógico

A Esperanza de León y Flor Yoque, por permitirme realizar este proyecto con ustedes. Gracias por dejarme entrar en su mundo y poder ayudar en su labor de educación artística. A todos los chicos del CAP por servir de inspiración y ayudarme a comprender mejor el espíritu de la institución.

A todos quienes colaboraron en la culminación de este proyecto

A mis asesores, por exigir lo mejor de mí y haberme guiado a obtener un alto nivel académico en este proyecto. Al Colectivo Arranca Cebollas, en especial a Ivannoe, por permitirme participar en su actividad para validar los personajes.

Índice



Presentación 11

1 Introducción 12

Antecedentes	15
Identificación del problema.....	16
Justificación	17
Objetivos.....	19

2 Perfiles 21

Perfil de la institución.....	23
Perfil del grupo objetivo	33

3 Planeación operativa 37

Flujograma.....	39
Cronograma.....	42
Previsión de recursos y costos.....	43

4 Marco teórico 45

Arsenal artístico para mejorar el mundo.....	47
Rediseñando la educación infantil.....	53

5 Definición creativa 59

Brief de diseño	61
Referentes visuales	63
Estrategia de diseño	65
Concepto creativo y premisas de diseño	66

6 Producción gráfica 73

Primer nivel de visualización	78
Segundo nivel de visualización	79
Tercer nivel de visualización	87
Propuesta final	93
Vista preliminar de piezas gráficas	103
Presupuesto	131

7 Síntesis del proceso 133

Lecciones aprendidas	135
Conclusiones	136
Recomendaciones	137

7 Referencias 138

Anexos	151
---------------	------------

Apéndice	155
-----------------	------------

Presentación



En Guatemala, el acceso a la educación artística es limitado por variables como la falta de apoyo gubernamental a eventos de esta índole, el precio de los cursos disponibles, la calidad de la educación impartida y la estructuración del sistema educativos que dan preferencia a otras asignaturas por corrientes limitantes. El arte puede ser útil a la humanidad: como medio de expresión para las ideas, mejora el flujo económico (aumenta el PIB), ayuda al desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, mejora la autoestima y el estado mental.

Es por esto que se tomó la iniciativa de contribuir a la labor del Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—. Es una institución educativa de artes visuales, centrada en el fortalecimiento emocional y la estructuración del pensamiento crítico-creativo por medio de la producción gráfica de material educativo.

A continuación se muestra el proceso de planificación, investigación, creatividad y diseño que se llevó a cabo para la culminación de este proyecto.

1

Capítulo

Introducción

Contenido

Antecedentes

Problema

Justificación

Objetivos

Antecedentes



En Guatemala, el acceso a la educación artística de calidad es limitado. Una de las razones es el énfasis que la mayoría de instituciones educativas, tanto públicas como privadas, dan a materias lingüísticas o científicas sobre las asignaturas creativas y artísticas. El Ministerio de Cultura y Deporte, encargado de velar por la sensibilización a la cultura del país, únicamente asigna, por decreto constitucional, un monto equivalente 1% del presupuesto anual para las actividades culturales y artísticas (Ciudad Imaginación, 2016). Esto hace que la mayor parte de los guatemaltecos busquen educación artística fuera del país, la cual aún permanece siendo demasiado costosa para ser accesible a todos. Esperanza de León considera que la educación que provee la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas), no posee una pedagogía artística adecuada para el desarrollo de los estudiantes (Pinto, 2015).

En vista de tan desalentador panorama para el contexto artístico guatemalteco, personas apasionadas y decididas a realizar un cambio, fundaron organizaciones dedicadas a facilitar el acceso a la educación artística y enfocarlo en el desarrollo de pensamiento crítico. Por ejemplo: Mediación Artística Educación y Desarrollo (MarES), que actualmente está inactiva; Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—, que radica en la Ciudad de Guatemala; y Ciudad Imaginación, cuya sede es en Quetzaltenango. Estas organizaciones se enfrentan con la realidad nacional desarrollando talleres dirigidos a niños, adolescentes y jóvenes adultos, para que el arte sirva como un medio de transformación introspectiva, así como darles criterio para crear soluciones creativas a los problemas sociales en Guatemala.

De estas organizaciones, CAP posee un gran potencial. Este se enfrenta a una serie de retos que impiden que alcance sus metas. De acuerdo con los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica, una de las áreas con mayor descuido de la organización es el área de investigación, en la cual se desarrollan contenidos y planteamientos de pedagogía artística cruciales para los procesos educativos de la institución. Esto presenta una oportunidad para que el diseñador gráfico desarrolle proyectos con ellos.

Identificación del problema



El difícil acceso a la educación artística de calidad

Durante la historia, las instituciones alrededor del mundo buscaron formalizar el contenido académico. Este proceso de homogeneización tuvo un momento determinante durante la Segunda Revolución Industrial: la filosofía positivista y las dos guerras mundiales (Universidad Mayor de San Marcos, 2009). The School of Life (2015) describe que bajo los estándares de una sociedad cuyo enfoque era el desarrollo de la tecnología y la industria de productos masivos, las personas han perdido el conocimiento de lo que el arte aporta a la sociedad, los problemas que puede resolver.

En Guatemala, el Ministerio de Educación únicamente evalúa el desempeño de estudiantes en las asignaturas de lenguaje y matemáticas de las escuelas, institutos y colegios privados de Guatemala (Gobierno de Guatemala, 2013); lo cual hace de menos el desempeño y las habilidades que los estudiantes con aptitudes artísticas. Esto promueve a que muchos de ellos sean catalogados “malos estudiantes” por no alcanzar los estándares que la sociedad requiere de ellos, lo cual puede causar daños a su autoestima y afectarles durante su vida adulta.

Cualquiera diría que es posible desarrollar las habilidades artísticas en paralelo si los niños y jóvenes se unieran a talleres externos a la escuela, pero esto resulta una dificultad para personas con menores ingresos económicos.

En especial, cuando el Ministerio de Cultura y Deporte, el encargado de realizar este tipo de actividades, sólo asigna el 1% de los fondos para actividades culturales y artísticas (Ciudad Imaginación, 2016). Lo que significa que muchos deciden forzarse a formar parte del sistema sin desarrollar las habilidades con las que podrían contribuir de mejor manera a la sociedad, este potencial se pierde para siempre.

El contexto artístico guatemalteco parece desalentador a simple vista, pero, aún existe esperanza. Distintas agrupaciones se inspiraron en cambiar esta realidad y luchan constantemente por el cambio. Algunas de estas son Mediación Artística Educación y Desarrollo (MarES), que actualmente está inactiva; Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—, que radica en la Ciudad de Guatemala; y Ciudad Imaginación, cuya sede es en Quetzaltenango. El tipo de actividades que realizan permite a los estudiantes tener acceso a educación artística por un menor costo al que regularmente las academias formales. Gracias a alianzas que poseen con otras organizaciones nacionales e internacionales que se interesan en esta temática realizan principalmente talleres que permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades. A su vez, lo complementan con actividades críticas y reflectivas que permiten el desarrollo de competencias que les permiten ser generadores del cambio en la sociedad guatemalteca.

Justificación



Trascendencia

El arte, al contrario de la opinión popular hoy en día, puede ser útil para la humanidad. Manrique (2003) lo describe como un “vehículo de articulación de visiones sublimes”, da forma a los miedos, sueños recuerdos y ofrece metáforas visuales para su expresión; da una forma icónica a lo espiritual; su discurso puede ser una crítica a la sociedad; transporta al receptor a mundos de fantasía y ensueño u otro tiempo en la historia; da valor a aspectos triviales y mundanos de la existencia (Eisner, 1995); y puede mejorar el flujo económico: aumenta el PIB (Buitrago, 2013).

Auxilia en la formación de jóvenes que poseen mayor seguridad en sí mismos, una alta inteligencia emocional e intrapersonal que puede llegar a ser gestores y actores de cambio dentro de la sociedad. Continuando las ideas de Vega Duran (2017) esta afirma: “[...] el Arte lo que hace es decirle [al niño] que hay otras posibilidades [...] haciendo entender que el ser humano tiene varias aristas que desarrollar”. El desarrollo de habilidades creativas de la mano con el pensamiento crítico, permite que comunidades formulen soluciones a problemas de la sociedad, lo cual, genera nuevos nichos comerciales y, por consiguiente, más oportunidades de empleo.

Además, Eisner (1995) explica que el arte tiene el potencial de ser utilizado para mejorar la autoestima de los niños, cuando el currículo educativo implementado por las escuelas está basado en ideas que apunten a los valores y esperanzas de los jóvenes.

Al mismo tiempo, el arte puede servir a las personas como un medio de catarsis de sentimientos e ideas, que permite manejar y conocer mejor los sentimientos personales. Puede servir como terapia para que las personas puedan manejar sus emociones y dejarlas salir de su sistema.

También, muchos lo utilizan como medio de protesta social para que los problemas sociales se puedan volver visibles ante los ojos de todos. Actualmente en Guatemala, existen muchos artistas de performance dedicados a esto como Regina José Galindo (Orlandini, 2017), cuyas obras tratan en múltiples ocasiones llamar la atención sobre la misoginia y el rol de la mujer dentro de la sociedad.

Factibilidad

La organización con la que se desarrollarán los materiales tiene las posibilidades de difundirlo ya que posee la capacidad de gestionar sus propios eventos gracias a las alianzas con múltiples organizaciones como Fundación Paiz, SOPHOS y Centro Cultural de España en Guatemala y Telus.

A su vez, la organización obtiene fondos de los participantes de los talleres y las inscripciones a los cursos anuales y capta dinero de donaciones y apadrinamiento.

Incidencia del diseño gráfico

El diseño gráfico puede brindar una redimensión la forma de abordar la comunicación de este tipo de pensamientos y de la estructuración pedagógica humana por medio de campañas de comunicación visual, la creación de páginas web y redes sociales que difundan este conocimiento y por supuesto los medios impresos de índole publicitaria.

Por el otro lado, el diseño editorial tiene oportunidades de brindar ayuda al proyecto, ya que existe mucho material sin organizar que puede ser diagramado para que este se presente de una manera digerible mucho más fácil de comprender, funciona como organizador y recopilador, permite que personas fuera de el CAP tengan acceso a estudiar arte.

Objetivos

General

Contribuir a la labor del Creatorio Artístico Pedagógico —CAP— , a través de la intervención del diseño gráfico en la labor institucional, con material gráfico que facilite su búsqueda de reforzar los procesos cognitivos y expresivos, de los niños capitalinos, para formar individuos capaces de identificar y utilizar los recursos a su alcance de manera creativa, en la ciudad de Guatemala.

Específicos

De comunicación

Ampliar el alcance de los procesos de mediación artística de la institución, a través del diseño de material educativo para uso de adultos sus actividades de enseñanza, dentro y fuera de la institución para impulsar el pensamiento crítico y el fortalecer desarrollo cognitivo de niños de 7 a 12 años de la región metropolitana.

De diseño

Diseñar un kit educativo en medios editoriales, que asista a guías educativos adultos de 25 a 40 años, que carecen de formación artística formal, en el proceso de educar a sus estudiantes o hijos.

2

Capítulo

Perfiles

Contenido

Perfil de la institución

Perfil del grupo objetivo

Sobre la institución



El Creatorio Artístico Pedagógico —CAP— es un proyecto de la organización educativo-cultural Imagitlán. Fue constituida en el año 2012 como un colectivo, dirigido por Esperanza de León y Flor Yoque, creado para funcionar exactamente en la frontera entre el arte y la educación. Es una escuela de artes visuales, centrada en el fortalecimiento emocional y la estructuración del pensamiento crítico - creativo.

Se encuentran ubicados en el área metropolitana y el grupo se reúne periódicamente, buscando ofrecer un refuerzo a las debilitadas áreas expresivas dentro del sistema educativo formal. Como colectivo, crean situaciones de desarrollo de habilidades artísticas para restablecimiento ante los efectos actitudinales y conductuales de la discriminación, la violencia o la pobreza; por medio del autoconocimiento y la expresión. Ofrecen acceso a la formación artística a bajo o ningún costo, dirigido principalmente a niños y jóvenes, con actividades esporádicas para adultos.

El énfasis que el proyecto hace en las experiencias con las artes visuales proviene del siguiente concepto: la humanidad se desenvuelve en un mundo configurado, en gran parte, para navegarse desde lo visual, lo espacial y lo ambiental. El modelo de educación artística que proponen busca la formación del pensamiento del individuo y toma como principio la transformación intrapersonal. Esta línea educativa, modifica la conducta, desarrolla la capacidad para resolver problemas y elaborar productos que satisfagan necesidades en contextos determinados. La institución funciona actualmente como un espacio de formación para la juventud y para docentes interesados en las artes plásticas.

Imagitlán

Es una asociación de jóvenes artistas y profesionales multidisciplinarios, que aplican la creatividad y el pensamiento crítico para generar soluciones novedosas con resultados medibles. Gracias a ello la asociación funciona como una plataforma de desarrollo para proyectos que solucionan necesidades planteadas por comunidades, empresas, gestores culturales y educadores, abriendo oportunidades que mejoran la calidad de vida de los miembros de la sociedad.

Visión

Una sociedad que resuelve sus necesidades individuales y colectivas a través de soluciones innovadoras y sostenibles.

Misión

Ser una plataforma interdisciplinaria que promueve y potencia la innovación en distintos niveles de la sociedad, articulando a actores de la sociedad civil, gubernamental y sector privado por medio de:

- El desarrollo y gestión de proyectos en que fomentan la innovación social.
- Consultorías especializadas, relacionadas en temas de innovación, comunidad y producción artística.
- Creación de materiales didácticos destinados al apoyo educativo.
- Facilitar a la empresa el vincular su responsabilidad social empresarial con la comunidad en temáticas de innovación social.
- Capacitación a personas o grupos en temáticas relacionadas con la innovación.

Historia

Esperanza de León y Flor Yoque se conocieron en un taller del artista Daniel Schafer en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (Enap), en 1996 a los 18 años. Deseaban ser artistas, pero por las clases de Daniel Schafer se dieron cuenta que el estudio de arte en esta institución era un proceso rígido poco fluido, un error era la “inmediata muerte de la pintura”. Esto les molestó ya que con este profesor aprendieron a que los errores no eran malos, y les dio esa sensación de libertad que nunca antes habían encontrado.

Flor Yoque estudió pedagogía, mientras que Esperanza de León estudió psicología. Ambas decidieron que la humanidad no puede hacer nada sin ambas. Fue así como tomaron la iniciativa de formar y estructurar una pedagogía artística, que se concretó en la forma de Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—, en el año 2012. Antes de que CAP se formara oficialmente en 2012, ambas fundadoras estuvieron involucradas en las reformas de la Escuela Municipal de Arte (Pinto, 2015).

CAP, que en ese entonces llevaba por nombre “Laboratorio CA”. desarrolló un estilo de enseñanza personalizado ya que el progreso de todos sus alumnos es distinto. Se basaron en conceptos psicopedagógicos para dividir sus grupos de alumnos con forme a las necesidades que estos tienen van desarrollando el progreso individual de los mismos, con la finalidad de convertir al arte en un medio de reflexión y crecimiento humano (CAP, s.f.).

Durante los primeros meses estaban lugares diferentes: la galería 9.99 (cuando todavía no era 9.99); el estudio de Yasmin Hage, en la ENAP; hasta que finalmente se asentaron en la Casa Roja 3a Av. 6 - 51 zona 1 (Pinto, 2015). En el 2016 formaron una alianza con el grupo Puro Arte, otra organización dedicada a la enseñanza artística localizada en la 4a Av. 13 - 46 zona 9 cerca de la calle Montufar. Han colaborado incontablemente con organizaciones grandes como Fundación Paiz, Proyecto Yax, la Alianza Francesa, Universidad de Panamá, SOPHOS, Telus entre otros.

Misión

Devolver el gozo creativo a todos los participantes en sus actividades; reforzar los procesos cognitivos, propositivos y expresivos de los asistentes a los talleres; ofrecer oportunidades de introyección y análisis, destrezas vitales para el desarrollo humano; formar criterios, fomentar la autogeneración de empleos alternativos, provocar situaciones de trabajo cooperativo.

Visión

Ser una organización que forme individuos capaces de identificar y utilizar los recursos a su alcance de manera creativa en un país lleno de necesidades.

Manifiesto

- > **Cree:** en lo que sientes piensas y ves. Produce ideas en todo momento y todo lugar. Observa el mundo con una mente despierta.
- > **Si cometiste un error, no lo tienes que borrar:** Intenta integrarlo o convertirlo en algo nuevo. No te rindas ante los obstáculos. Usar y ejercitar tu creatividad es bueno, nunca pienses lo contrario. Intenta de nuevo hasta encontrar lo mejor para ti.
- > **Ábrete al mundo:** Expresa lo que sientes, para que los demás te comprendan. Siéntente [sic] y goza lo que dibujas o haces. Vive al máximo cada momento y diviértete.
- > **Comparte tus habilidades:** Respeta y ayuda a otros. La sana creatividad no compite, colabora.
- > **Sé tú mismo:** Sigue a tu corazón, siéntente [sic] orgulloso de ti, di lo que tengas que decir con tu trabajo.

(—CAP—, Facebook, 2016)

Actividades

De acuerdo con la entrevista diagnóstica realizada a Esperanza de León, una de las encargadas, tienen tres áreas de trabajo:

Talleres

Enfocados al desarrollo artístico y al desarrollo del pensamiento crítico, son impartidos por artistas guatemaltecos y extranjeros invitados con ayuda de las organizadoras del creadorio. Algunos de los artistas que han sido invitados a sus actividades, de acuerdo con la página de Facebook de la organización, son: Daniel Shafer, Carlos Fitzgerald, Mishad Orlandini, Edgar Calel, Carlos González, Stefan Benchoam, Maya Juracán, Hiro Iwamoto, entre otros.

De acuerdo con la información recabada del diagnóstico y la página de Facebook de la institución (2017), se dividen en grupos de edades.

- > **3 a 6 años.** Enfocado en estimulación socialización, percepción y lenguaje y expresividad.
- > **7 – 11 años.** Enfocado en autoconocimiento, atención, percepción, introducción a la técnica, verbalización, autoestima y pensamiento crítico.
- > **12 en adelante.** Enfocado en destrezas técnicas, observación, expresión, autoconocimiento, historia, pensamiento crítico, autogestión, autoestima.
- > **16 en adelante.** Enfocado en destrezas técnicas, observación, expresión, contextualización, asertividad, autogestión, investigación, introducción al arte actual y a la profesionalización del arte.

El horario correspondiente a los primeros dos grupos es de 10:30 a 12:30; el del segundo, 2:30 a 5:00.

Organización de eventos

Forman parte de las organizaciones que apoyan eventos culturales en Guatemala, como sucedió este año (2016) con en el Festival Internacional de Performance que llevó por nombre Forma y Sustancia, enfocado en las artes de *performance*. También, fueron partícipes en la actividad en honor a Daniel Shafer, quien fue la figura que inspiró en nacimiento del —CAP— como organización, luego de su muerte en el 2014. Por otra parte, formulan exposiciones para sus estudiantes, para que estos incursionen en su totalidad en la escena del arte guatemalteco. Además, hacen excursiones para complementar la enseñanza de las actividades de los talleres; en el 2016 realizaron una visita a Comalapa con el grupo de 16 años en adelante como cierre del taller “Antes del objeto del Art”, impartido por Edgar Calel.

Investigación

Realiza las funciones de recopilación de información pedagógica y formulación de pedagogías propias. De acuerdo a la entrevista diagnóstica realizada con una de las encargadas, Esperanza de

León, el área de investigación del —CAP— se dedica a formular las bases de la pedagogía artística de la institución, es un área que se encuentra en constante crecimiento y no ha logrado desarrollar publicaciones formales aún.

Apoyo monetario

Su principal entrada monetaria son los pagos mensuales de Q200.00 y la inscripción de Q100.00 anuales que los estudiantes pagan por los talleres, cursos y actividades. Además, manejan un sistema de donaciones a base de apadrinamiento (y de esta manera, ofrecen un programa de becados)

Opción	Cuota
Mes	Q250.00
Trimestre	Q750.00
Semestre	Q1,500.00
Anual	Q3,000.00

Magnitud del problema

El Ministerio de Educación, únicamente evalúa el desempeño de los estudiantes en las áreas de matemática y lenguaje (2013). También, como se mencionaba con anterioridad, no se puede asignar más del 1% de los fondos gubernamentales para las actividades de fomento, educación y exposición cultural en Guatemala. Esto es consecuencia directa de la ley de Prioridad al Deporte que describe lo siguiente en el Artículo 84:

“El Ministerio de Cultura y Deportes no podrá bajo ningún concepto desviar los fondos de la asignación privativa constitucional para el deporte no federado y la recreación física, a otro fin o destino que no sea el preceptuado en la presente ley”.

Como resultado, en el 2014, fue que el monto destinado a programas de fomento, formación y difusión artística era de \$0.56 por cada ciudadano guatemalteco (Ciudad Imaginación, s.f.).

De acuerdo con Esperanza de León la educación que provee la ENAP, una de las pocas organizaciones que imparte educación accesible es muy constrictora y no permite el desarrollo creativo de los estudiantes, los errores son considerados “muerte a la pintura”, a diferencia de ser considerados parte del camino de aprendizaje del estudiante para encontrar su voz propia (Pinto, 2015).

Vulnerabilidad

Entre los aspectos cognitivos y psicológicos en los que afecta la ausencia del arte en la educación, Alicia Vega Durán (2017) menciona que esto hace que clasifiquemos erróneamente a los niños como tontos o problemáticos al no adaptarse a este sistema: “Un niño falsamente se auto clasifica de tonto si no le va bien en matemáticas y castellano”. Los niños se ven sujetos a una discriminación por parte de sus compañeros y maestros que limita sus habilidades de alcanzar sus aspiraciones.

Mientras, la sistematización también puede afectar la percepción de las personas que si se adaptan, cuando estos caen en la cuenta de lo que pierden al limitarse la expresión creativa como clama una estudiante estadounidense durante su discurso de graduación:

“Me estoy graduando [...] Sin embargo en retrospectiva, no puedo decir que soy más inteligente que cualquiera de mis compañeros. Puedo afirmar que sólo soy la mejor hacienda lo que me piden y trabajando dentro del sistema [...] No tengo idea de qué hacer con mi vida. No tengo intereses porque veía todas las asignaturas como un trabajo, y fui sobresalí en todas las asignaturas con el propósito de sobresalir, no de aprender. Y siendo franca... Ahora tengo miedo”. (Traducción, Erica Goldson, 2010)

Por el otro lado, la ausencia de educación artística ha producido la reducción la cantidad de personas interesadas por estudiar arte cada vez se reduce más. Alicia Álvarez, en un reportaje del 2015 para la Revisa Contra Poder, reveló unas estadísticas muy alarmantes. La cantidad de personas graduadas de artes y humanidades fueron 207, y para el 2014 no hubo ninguna persona graduada de la Escuela Superior de Arte, de la Universidad San Carlos de Guatemala.

Branding e imagen institucional

Este fue realizado por Diego Orellana en el 2015 como relanzamiento de marca y el primer branding oficial de CAP. El isotipo consiste en la síntesis del Niño CAP, icónico representante de la institución desde su primer isologotipo, que fue sintetizado linealmente para representar el movimiento de las ondas de la actividad cerebral.

En palabras del creador: "este concepto que se relaciona con el movimiento y pensamiento, posee un hilo conductor con la metodología que la escuela de artes visuales propone, la cual va centrada en el fortalecimiento emocional y la estructuración del pensamiento crítico – creativo". (Orellana, 2016)



Figura 1

La forma del logo surge a partir de las figuras geométricas básicas con una tipografía geométrica palo seco. Las figuras a partir de las cuales se sintetiza el logo son elementos recurrentes en el diseño para la marca.



Figura 2

El branding no indica la existencia de una paleta de color institucional, pero al tener la institución influencias de la filosofía de la escuela Bauhaus mantienen una paleta de color que principalmente utiliza los colores primarios en la mayor parte de sus publicaciones.

Análisis de comunicación visual

CAP en sus inicios no tenía ayuda de personas con conocimientos apropiados en diseño gráfico por lo que la mayoría de campañas anteriores a que Diego Orellana les hiciera su imagen corporativa y manejara la línea gráfica de la institución en su página de Facebook (la principal fuente de publicidad que tiene la institución).

Primeros años (2012-2015)

Al inicio la aplicación tipográfica y cromática no tenía ninguna cohesión, las imágenes eran variadas, aunque fue mejorando un poco después de la creación del primer logotipo para la institución. Se muestran a continuación ejemplos de carteles promocionales de esta etapa.



Figura 3

El relanzamiento

Actualmente, como se ha mencionado anteriormente, Diego Orellana, un estudiante de la Universidad San Carlos de Guatemala de carrera universitaria de diseño gráfico, es quien lleva la línea gráfica de la institución. La mayoría de posters promocionales no presentan una línea cohesiva más allá de mantener como tipografía institucional para las publicaciones la fuente Akzidenz Grotesk CE. A continuación, se muestran los últimos promocionales que se usaron durante el 2016 y los primeros meses del 2017.

Akzidenz Grotesk CE Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m o p q r s t
u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
· • : , ! ; # . ? " . ' ; / _ [] - -
" . ' ç \$ € £ = % + @ & ™ < >



Figura 4

Perfil del grupo objetivo



Grupo objetivo primario Niños de 7 – 12 años

Perfil Geográfico

Área geográfica: capital metropolitana.

Extensión territorial: 267.2 mi².

Población: 16.34 millones de habitantes.

Perfil Demográfico

Sexo: masculino, femenino.

Tipo de familia: nuclear, extendida o de padres divorciados.

Perfil socioeconómico

Nivel socioeconómico: clase media, nivel C3 o C2; parte del 17.9% o del 11.6% (basado en la clasificación y estudios publicados por Stremms, 2015).

Nivel de ingresos promedio de padres: Q11,900 (C3).

Tipo de área de vivienda: casas particulares o rentadas en barrios de la capital.

Nivel de escolaridad: primario.

Tipo de escuela: privadas o institutos públicos.

Trabajo: estudiantes, ninguno.

Generación Z

Perfil psicográfico

Fisiología general: existen diferencias entre la edad cronológica y la edad ósea, desarrollan de diferentes tejidos. Muy activos, llenos de energía y entusiasmo. Tienen mayor capacidad aeróbica que el adulto, pero no un uso eficiente de la misma. Menor desarrollo de la capacidad anaeróbica.

Psicología: es fácil motivarles. Sensibles a las críticas y errores. Poca capacidad de concentración. No tiene clara idea de lo que es el resultado. No puede manejar mucha información. Mucho por hacer y poco tiempo para hacerlo.

Las acciones no son automáticas.

Interacción social: centrados en sí mismos. Aprenden roles sociales. Aprenden a cooperar y competir. Aprenden a ganar y perder.

Psicopedagogía: Autoconocimiento, atención, percepción, introducción a la técnica, verbalización, autoestima y pensamiento crítico.

Otros: mejor manejo de utensilios de arte. Interés por la tecnología, los videojuegos y dibujos animados de canales de cable como Cartoon Network y Disney XD.

Grupo objetivo secundario

Adultos de 25 a 40 años

Perfil Geográfico

Área geográfica: capital metropolitana.

Extensión territorial: 267.2 mi².

Perfil Demográfico

Tipo de familia: nuclear, extendida o de padres divorciados.

Sexo: masculino, femenino.

Perfil socioeconómico

Nivel socioeconómico: clase media, nivel C3 o C2; parte del 17.9% o del 11.6% (basado en la clasificación y estudios publicados por Stremms, 2015).

Perfil psicográfico

Generalidades: para el adulto joven (25 a 39 años) se consolida la identidad e inicia la ejecución del proyecto de vida. Se superan las crisis de la adolescencia. El adulto joven tomar muchas responsabilidades nuevas. Las tareas propias de la edad tienen que ver con el mundo social (pareja, trabajo, hijos, etc.). El rol activo que se asume es el término de la moratoria psicosocial (según Erikson). Hay construcción y establecimiento de un estilo de vida, se organiza la vida de forma práctica, se llevan a cabo propósitos.

Fisiología: entre los 25 y los 30 años el hombre tiene máxima fuerza muscular. La edad adulta temprana se caracteriza físicamente por una gran resistencia y energía; su cuerpo está plenamente vigoroso. La estatura se estabiliza alrededor de los 30 años, y la fuerza muscular está en su apogeo sobre los 25. Tienen una gran agilidad en los dedos y movimientos de sus manos.

Población: 16.34 millones de habitantes.

Estado civil: solteros, casados, divorciados.

Rol en la vida del niño: padres de familia o maestros.

Nivel de ingresos promedio: Q18,000 (C2).

Tipo de área de vivienda: casas particulares o rentadas en barrios de la capital.

En cuanto a los sentidos, la agudeza visual y la audición son más perfectas a los 20 años, igual que el gusto, el olfato y la sensibilidad al dolor y la temperatura.

Psicopedagogía: desarrollan el pensamiento dialéctico, el cual consiste en la capacidad de considerar puntos de vista opuestos en forma simultánea, aceptando la existencia de contradicciones. Este tipo de pensamiento permite la integración entre las creencias y experiencias con las inconsistencias y contradicciones descubiertas, favoreciendo así la evolución de nuevos puntos de vista, que necesitan ser actualizados constantemente.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

Actualmente, sólo asisten al CAP tres niños de las edades anteriormente mencionadas pero el alcance de este material se proyecta que será utilizado fuera de la institución, impartido por maestros en otras instituciones educativas o padres de familia, por lo que se crearán vínculos nuevos al dar uso al material generado en este proyecto.

3

Capítulo

Planeación operativa

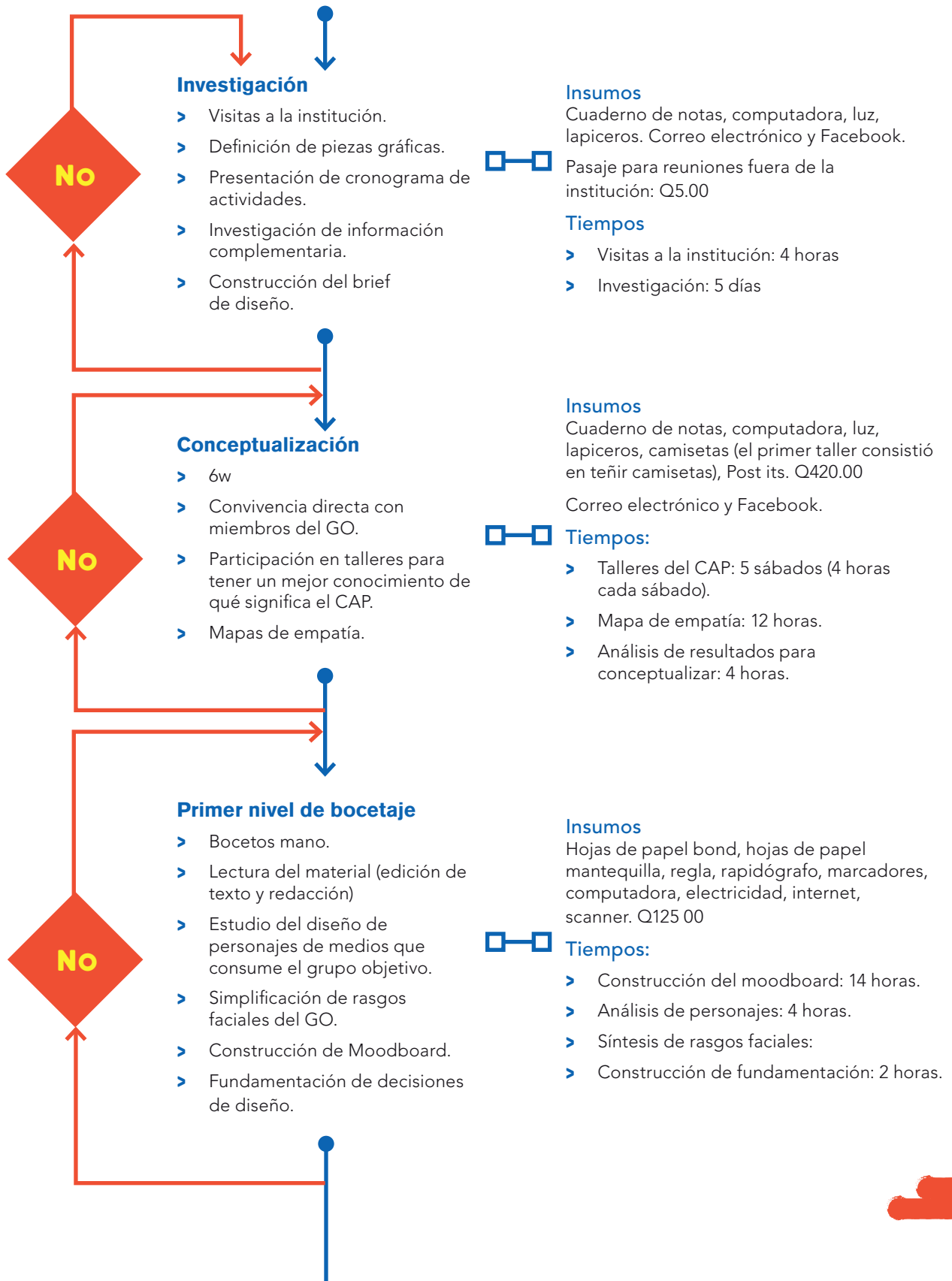
Contenido

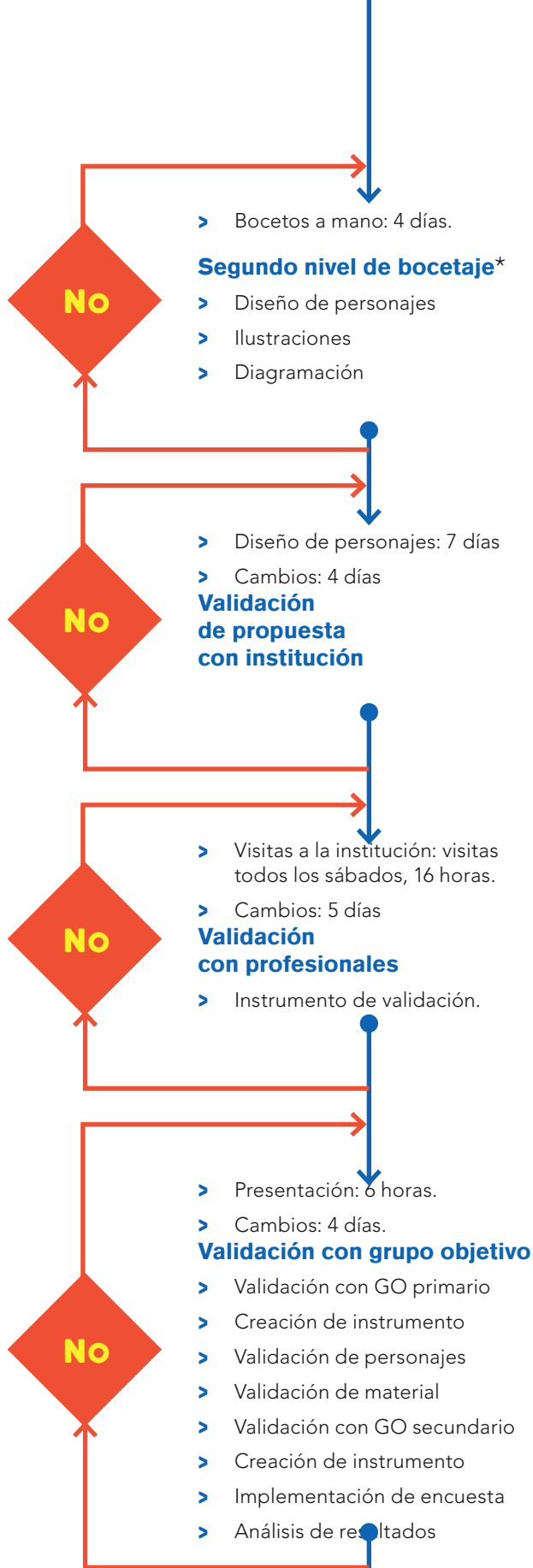
Flujograma

Cronograma de trabajo

Previsión de recursos y costos

Flujograma





- > Cambios por asesoría *sólo se trabaja una unidad.

Insumos

Computadora, tableta digitalizadora, internet, electricidad, programas de diseño gráfico.

Tiempos

- > Ilustraciones: 8 días
- > Diagramación: 8 días

- > Visitas a la institución.
- > Cambios.

Insumos

Computadora, tableta digitalizadora, internet, electricidad, programas de diseño gráfico.

Tiempo

- > Presentación.
- > Cambios.

Insumos

Impresiones de ejercicios individuales Q 5.00, computadora, programas de diseño, internet, electricidad, USB para cargar la presentación.

Tiempo

- > Producción de instrumento: 1 hora.

- > Cambios

Insumos

Impresiones de ejercicios individuales , computadora, programas de diseño, internet, electricidad,

- > Impresión del material Q16.00

- > Pasaje Q4.00

- > Hojas: Q40.00

- > Comida: Q8.00

Tiempos

- > Creación de instrumentos: 4 horas

- > Construcción de encuesta online: 1 hora.

- > Validación de personajes: 5 horas

- > Validación de materiales: 4 horas

- > Análisis de resultados: 2 horas



- > Cambios: 4 días.
- Producción final***
- > Diagramación.
- > Tarjetas de Glosario.
- > Ilustraciones.
- > Revisión de arte final.
- *Incluye el la segunda unidad y diagramación de tarjetas.

Insumos
 Computadora, tableta digitalizadora, internet, electricidad, programas de diseño gráfico.

Tiempo
 14 Días.

- Presentación de propuesta final**
- > Impresión de dummie
- > Diagramación de informe
- > Diagramación de presentación
- > Presentación ante sedes
- > Entrega de arte final.

Insumos
 Computadora, tableta digitalizadora, internet, electricidad, programas de diseño gráfico, impresora, hojas de papel.

Dummie
 Q900.00

Tiempos

- > Diagramación de informe: 2 días
- > Diagramación de presentación: 1 horas y media.

Tiempo total estimado 3 meses y medio.

Cronograma



Tareas	Inicio	Fin
Fase de investigación		
Recopilación de información	1/08/17	15/08/17
Redacción del marco teórico	16/08/17	17/08/17
Definición creativa	18/08/17	28/08/17
Ejecución del proyecto		
Primer nivel de visualización		
Autoevaluación	28/09/17	1/09/17
Segundo nivel de visualización		
Diseño de personaje	3/09/17	15/08/17
Diagramación primera unidad (estudiantes)	7/09/17	14/09/17
Diagramación primera unidad (maestro)	21/09/17	22/09/17
Ilustraciones primera unidad	24/09/17	11/09/17
Validación con profesionales	5/10/17	5/10/17
Correcciones	6/10/17	8/10/17
Tercer nivel de visualización		
Diagramación tarjetas	16/10/17	30/10/17
Diagramación segunda unidad (estudiantes)	16/10/17	20/10/17
Diagramación segunda unidad (maestro)	20/10/17	30/10/17
Validación GO primario	21/10/17	29/10/17
Diagramación de metodología (maestro)	30/10/17	3/11/17
Ilustraciones segunda unidad	20/10/17	14/11/17
Validación GO secundario	4/11/17	11/11/17
Producción de arte final		
Correcciones de acuerdo a validación	29/10/17	17/11/17
Portadas del material	18/11/17	19/11/17
Impresión de dummies	19/11/17	19/11/17
Presentación e informe	19/11/17	22/11/17

Costo del aporte



Proceso previo

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diagnóstico e investigación (horas trabajadas)	Q45.50	103	Q4,686.50
Brief y definición creativa (horas trabajadas)	Q45.50	33.5	Q1,524.50
Subtotal			Q6,211.00

Libro de ejercicios Guía—Estudiante

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Revisión y edición de hojas redactadas	Q26.50	79	Q2,093.50
Diagramación y maquetación	Q60.00	120	Q7,200.00
Subtotal			Q9,293.50

Ilustraciones + Diseño de personaje

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diseño de personajes	Q6,260.69	6	Q37,564.14
Ilustraciones (3.6 x 2.9 in)	Q450.00	21	Q9,450.00
Ilustraciones (2.25 x 2.23 in)	Q500.00	71	Q35,500.00
Subtotal			Q82,551.14

Material complementario

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Tarjetas (Diagramación hojas carta)	Q45.00	11	Q495.00
Variación de diagramación original	Q10.00	75	Q750.00
Subtotal			Q1,245.00

Total **Q99,300.64**

4

Capítulo

Marco teórico

Arsenal artístico para mejorar el mundo



Guatemala es un país lleno de necesidades y problemas que agobian a su población. Dos problemáticas que tienen una alta vulnerabilidad, por las severas consecuencias que provocan, son la devaluación del arte y el difícil acceso a educación artística de calidad. Muchos se preguntarán ¿cómo es que estas dos problemáticas pueden resultar tan desastrosas? Para dar una explicación, se debe iniciar explorando el desarrollo dicotómico del conocimiento científico y el arte a lo largo de la historia; incluyendo cómo la filosofía positivista y la segunda revolución industrial jugaron un papel importante en el cambio de la percepción, el desarrollo tecnológico y su influencia, las distintas consecuencias que dificultan el acceso a la educación, el panorama social guatemalteco en relación al arte, sobre la lucha por difundir este conocimiento, y los beneficios de cambiar estas problemáticas.

Para iniciar, se explorarán los elementos principales que conforman la problemática. El arte es definido como “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. (Real Academia Española —RAE—, 2017); mientras el conocimiento es “saber o sabiduría”. (RAE, 2017). Ambos son transmitidos de generación en generación por medio de lo que Sopena (1993) define como el desarrollo de facultades intelectuales, la guía que se da a un infante: la educación. Ambos ejes de la cultura humana permanecieron uno a la par del otro la mayor parte de

la historia, sin que uno le restara importancia al otro; pero en la actualidad esto ha cambiado y el valor del arte se ha perdido con el pasar de los años a nivel mundial. ¿Qué ocurrió a lo largo de la historia para que sucediera esto?

En un principio, los primeros homínidos se fortalecieron con la formación de las primeras agrupaciones nómadas, y eventualmente desembocaron en el sedentarismo. Este último fue un fenómeno que se desarrolló luego de que los grupos errantes descubrieran la naturaleza renovable de los recursos naturales, que tuvo como resultado la agricultura (Sopena, 1993). Durante ese tiempo, las decisiones tomadas demuestran que los primeros humanos eran capaces del pensamiento crítico lo cual se manifestó con su naturaleza curiosa en relación a su entorno, la introspección analítica sobre su existencia, su deseo de reunir el conocimiento y su necesidad de expresar lo que piensa. Fue por esto por lo que terminaron desarrollando la filosofía: la primera ciencia del conocimiento. Al mismo tiempo, se fue desarrollando la expresión plástica. Esta se concretó con mucha más rapidez que la filosofía, ya que desde el paleolítico superior, se comenzó la búsqueda de “perfeccionar el arte”. (Sopena, 1993). La función principal que tuvo al inicio fue expresiva y referencial, que más tarde se convertiría en poética, de acuerdo con los estudios realizados sobre el uso que los primeros hombres daban a las pinturas rupestres (Portal Educativo, s.f.; Ruíz A., Gobierno de Canarias, s.f.).

Para el Período Clásico de la historia antigua, los artistas ya habían refinado sus habilidades para plasmar la realidad: formaron los primeros cánones artísticos, los cuales aún se utilizan en la actualidad dentro de las enseñanzas de las instituciones artísticas alrededor del mundo. La filosofía, ahora consolidada como ciencia, y el arte continuaron su desarrollo con una unión frágil durante la historia, alcanzaron un punto álgido en su desarrollo con el nacimiento de la academia.

La academia surgió de los pensamientos revolucionarios que guiaron históricamente a los franceses a revelarse en contra de la monarquía con la Revolución Francesa: la Ilustración. Este momento de la historia se conoce como el siglo de las luces, ya que se presentaba una postura racional, que buscaba el progreso de la humanidad por medio de la erradicación de la ignorancia y compartir el conocimiento (TendenciasMedia, 2017). Al mismo tiempo, surgió el Neoclásico, un movimiento artístico purista que regresaba a los clásicos y que sería el primer modelo académico formal de cómo se enseñaría el arte más adelante en la historia. El siguiente momento decisivo que cambiaría la educación como se conoce en la actualidad no pasaría sino hasta la Segunda Revolución Industrial.

Durante el siglo XIX y los primeros años del siglo XX se dio un fenómeno que convirtió a los científicos los principales mediadores de conocimiento en las aulas, se dio una revolución política y tecnológica (Ordóñez, p. 402-404; Ritzer, 1995, p. 6). Por estos mismos años, un filósofo y sociólogo, Auguste Comte, planteó la corriente filosófica y sociológica que conocemos como Positivismo; un tipo de pensamiento que visualizaba los fenómenos sociales humanos desde

un lente científico que se basaba en las ciencias naturales. Comte consideraba que existía un modelo perfecto para el estado intelectual y que cualquier persona que no se adaptara al mismo padecía de un desorden intelectual (Ritzer, 1995, 15-17). Lo que terminó resultando en una visión deshumanizante del ser y la sociedad, los cuales se volvieron comparables con una máquina funcional. La cosificación de la humanidad cambió por completo el rumbo de la educación.

El modelo pedagógico positivista aún sigue siendo la base de la educación contemporánea, pero falla en responder a las crecientes necesidades de los niños y jóvenes de las generaciones más recientes. Pérez (2003), describe que la cultura escolar positivista se encuentra formada por elementos como el autoritarismo académico, estrategias pedagógicas no transparentes, modelos de enseñanza normados y consensuados, separación entre el estudio y la realidad; entre otros. Estos tienen como consecuencia que se limita la creación del conocimiento nuevo, se le da la razón absoluta al maestro, no hay lugar para la discusión o la reflexión, no se contextualizan los conocimientos por lo que se reduce la puesta en práctica. En otras palabras, se puede decir que la escuela carece de las herramientas para preparar a las personas para la vida de forma efectiva ya que todos los planteamientos se dan únicamente a nivel teórico. Su influencia como respuesta al creciente desarrollo tecnológico y científico humano que se dio desde finales del siglo XIX y como resultado, en palabras de The School of life (2015), bajo esta obsesión por el desarrollo de la tecnología y la industria de productos masivos, las personas perdieron el conocimiento de lo que el arte aporta a la sociedad y los problemas que puede resolver.

En Guatemala, el sistema educativo no permite el óptimo desarrollo del arte dentro de las aulas talleres u otro tipo de actividades externas a la escuela. El Ministerio de Educación (Mineduc) únicamente evalúa el desempeño de estas dos áreas de las escuelas, institutos y colegios privados del país, lo cual, minimiza el desempeño y las habilidades de los estudiantes con aptitudes artísticas. Al hacer una revisión del Currículum Nacional Base (ver apéndices pp. 139-151) que todas las escuelas y colegios están obligados a cumplir, se puede observar que la mayor parte de los contenidos artísticos se enfocan en la enseñanza musical, los primeros tres años de primaria se enfocan más en la realización de trabajos manuales, y las artes plásticas se comienzan a introducir como tal en la educación hasta cuarto primaria (Dirección General del Currículo, Digecur; 2017).

A su vez, el Ministerio de Cultura y Deporte, el encargado de realizar este tipo de actividades, sólo asigna el 1% de los fondos para actividades culturales y artísticas (Ciudad Imaginación, 2016). Esto es consecuencia directa de la ley de Prioridad al Deporte que describe lo siguiente en el Artículo 84: "El Ministerio de Cultura y Deportes no podrá bajo ningún concepto desviar los fondos de la asignación privativa constitucional para el deporte no federado y la recreación física, a otro fin o destino que no sea el preceptuado en la presente ley". El resultado de esto, en el 2014, fue que el monto destinado a programas de fomento, formación y difusión artística era de \$0.56 por cada ciudadano guatemalteco (Ciudad Imaginación, s.f.).

Por el otro lado, la educación artística más accesible al público utiliza métodos que no responden a las necesidades de los estudiantes de la actualidad. La ENAP, una de las pocas organizaciones que imparte educación accesible, no

permite el desarrollo creativo de los estudiantes, pues los errores son considerados "muerte a la pintura", en lugar de ser parte del camino de aprendizaje del estudiante para encontrar su voz propia (Pinto, 2015). Cometer errores deja de ser una distinta visión o una oportunidad para concebir nuevas posibilidades, por el contrario, se trata de homogeneizar, hacer lo que el maestro considera correcto, lo cual, termina siendo una aplicación de la desactualizada pedagogía positivista. Es curioso que el error sea rechazado como parte del proceso de aprendizaje cuando podría ser utilizado como una oportunidad de aprendizaje y conlleva la restricción creativa de los estudiantes.

Ambos puntos mencionados anteriormente provocan en un desinterés por el arte por parte de la sociedad guatemalteca. Alicia Álvarez, en un reportaje del 2015 para la *Revisa Contra Poder*, reveló que la cantidad de personas graduadas de artes y humanidades fueron 207, y para el 2014 no hubo ninguna persona graduada de la Escuela Superior de Arte, de la Universidad San Carlos de Guatemala. Este desinterés no sólo se queda en el área de aprendizaje sino en el área de consumo. muchos artistas tienden a sufrir del regateo por parte de las personas interesadas en comprar sus obras porque no se tiene cultura ni concepto de la compra de obras de arte (Elguatemalteco, La Hora, 2013).

Contrapuesto ante esta negativa, está una puerta de oportunidades que el arte puede abrir a las comunidades guatemaltecas. Distintas agrupaciones se han dado la tarea de alcanzar este sueño y luchan por hacer accesible a más guatemaltecos la educación artística. Una de estas es *Creatorio Artístico Pedagógico*, una comunidad constituida en 2012 por Esperanza de León y Flor Yoque, un

proyecto de la organización educativo-cultural Imagitlán. Su labor formativa no se centra únicamente en la forma de crear arte sino en el fortalecimiento emocional y la estructuración del pensamiento crítico-creativo (De León & Yoque, 2012), dos elementos que la educación en Guatemala tiende a descuidar. Principalmente imparten cursos dirigidos a niños y jóvenes, pero abren sus puertas a los adultos que se quieran unir a ellos: actualmente la participante de mayor edad tiene 73 años.

La búsqueda del empoderamiento de los jóvenes y niños capitalinos de escasos recursos por medio de la educación artística, a través de herramientas lúdicas es de los principales objetivos planteados por las fundadoras, en el 2012. Esperanza de León y Flor Yoque se conocieron en un taller del artista Daniel Schafer en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (Enap), en 1996 alrededor de los 18 años. Deseaban ser artistas, pero a partir las clases de Daniel Schafer se dieron cuenta que el estudio de arte en esta institución era un proceso rígido, poco fluido. Flor Yoque estudió posteriormente Pedagogía y Esperanza, Psicología; luego de absorber esta nueva información que ganaron de estos estudios decidieron que sin la psicología y sin la pedagogía la humanidad no puede hacer nada. Fue así como tomaron la iniciativa de formar y estructurar una pedagogía artística, que muchos años después se concretó en la forma del Laboratorio CAP (que posteriormente fue renombrado Creadorio Artístico Pedagógico), en el año 2012 (Pinto, 2015).

La inspiración para esta iniciativa fue, como ya se había mencionado con anterioridad, el artista y diseñador Daniel Schafer. Nació en Bananera, Izabal en 1937. A los 18 años viajó a Estados Unidos para iniciar su formación como

artista y diseñador en el Instituto de Tecnología de Carnegie, en Pittsburg, Pensilvania. Regresó a Guatemala en 1960 y cuatro años después fundó la galería DS. A mediados de los años sesenta viajó para trabajar como maestro de dibujo y diseño en el Boston Arquitectural Center. En 1992 regresó a Guatemala y fundó la galería DSII. Fungió como docente independiente hasta 2004. Es por eso que ellas decidieron aportar con una educación artística alternativa.

El programa ofrecido por el CAP funciona paralelamente al del sistema educativo guatemalteco, como un actor complementario que provee elementos de los cuales este último carece (De León & Yoque, 2012). Una de las preguntas que probablemente surgirá por la mente de cualquiera sería “pero, ¿qué beneficio nos trae el arte?”. La respuesta a este cuestionamiento es bastante extensa, ya que no se reduce a un sólo aporte a la sociedad, tiene múltiples aplicaciones como se enumera a continuación: contribuye a la formación de comunidad, aumenta el respeto por el patrimonio público cultural (Manrique, 2003); es un “vehículo de articulación de visiones sublime”, da forma a los miedos, sueños, recuerdos y ofrece metáforas visuales para su expresión, da una forma icónica a lo espiritual, su discurso puede ser una crítica a la sociedad, transporta al receptor a mundos de fantasía y ensueño u otro tiempo en la historia, da valor a aspectos triviales y mundanos de la existencia (Eisner, 1995), y puede mejorar el flujo económico: aumenta el producto interno bruto (Buitrago, 2013).

Para elaborar más sobre la importancia de los beneficios que el CAP aporta, se debe comprender el potencial de calidad de vida humana cuando cambia la aproximación educativa

actual de los infantes, dando lugar al desarrollo artístico. De acuerdo con Robinson (2014), en su conferencia TED: “Las escuelas matan la creatividad”, se dan casos de niños cuyos maestros no logran controlarlos y los tachan de problemáticos, sin comprender que simplemente no forman parte del sistema de aprendizaje convencional porque sus fortalezas se encuentran en otras áreas distintas a las matemáticas y el lenguaje. Esto provoca en muchos estudiantes una disconformidad consigo mismos. Victor Lowenfeld, en palabras de Manrique (2003), indica que el arte puede funcionar con una oportunidad para que se vean a sí mismos como seres aceptables y recuperen la confianza en sus propios medios de expresión. Eisner (1995) describe este fenómeno y explica que el arte puede ser utilizado para mejorar la autoestima de los niños cuando el currículo se encuentra basado en ideas que apunten a los valores y esperanzas de los jóvenes. Esto quiere decir que puede ir más allá de las necesidades educativas del aula y puede funcionar como medio para la mejora del entorno social a largo plazo.

A su vez, abre las puertas a la formación de nuevos negocios a largo plazo, lo cual beneficiaría la economía nacional. Sobre el potencial económico que la economía naranja, como se le conoce a la industria centrada en la creatividad y la cultura, UNESCO (2010) afirma:

“la globalización de la economía, las comunicaciones y la cultura, así como la revolución digital y la reorientación productiva hacia una economía de servicios y de innovación, han concedido un papel central a las industrias culturales y creativas [...] estas industrias –cuya materia prima es la capacidad para imaginar e innovar– se están convirtiendo en un sector estratégico

para el desarrollo productivo, la competitividad y el empleo, pero también para la construcción de consensos, la circulación de la información y los conocimientos”. (p.16)

Para determinar las necesidades de los estudiantes, el CAP se guía en el desarrollo cognitivo del ser humano. Para entender este concepto se debe conocer la psicología el desarrollo, la cual, estudia los cambios psicológicos, que se dividen en las transformaciones del sistema de proceso del pensamiento desde un punto de vista dialéctico (interior-exterior) y las variaciones que surgen a partir del contexto (Barreiro, Carretero & Castorina; 2012). Se basan principalmente en las etapas establecidas por Piaget, y lo dividen en cuatro grupos: 3 a 6 años, enfocado en estimulación, socialización, percepción, lenguaje y expresividad; 7 – 11 años, autoconocimiento, atención, percepción, introducción a la técnica, verbalización, autoestima y pensamiento crítico; 12 en adelante: destrezas técnicas, observación, expresión, autoconocimiento, historia, pensamiento crítico, autogestión, autoestima; 16 en adelante, destrezas técnicas, observación, expresión, contextualización, asertividad, autogestión, investigación, introducción al arte actual y a la profesionalización del arte (CAP, 2017). Estas destrezas ayudan a que sus estudiantes alcancen su máximo potencial.

El CAP se enfrenta a varios retos para alcanzar sus metas y difundir sus conocimientos. De acuerdo con el diagnóstico institucional realizado durante marzo del 2017, necesitan conseguir patrocinio para sus actividades y apadrinamiento para un programa de becas que otorgan a parte de sus estudiantes, dar a conocer la labor de la organización al público, mantener comunicación con los padres de familia y

sus estudiantes, la carencia de una página web para la comunidad, y finalmente, en el Área de Investigación poseen un sinnúmero de materiales educativos y pedagógicos para la instrucción artística que no han tenido la capacidad de publicar aún.

El material educativo producido para estudiantes discrepa del material producido para los profesores, ya que el enfoque pedagógico del CAP es que el maestro imparte todo el conocimiento al alumno y sea su fuente principal de información. El estudiante debe procesar los conceptos que se le presentan y apropiarse del conocimiento, dando con sus palabras una definición propia (De León & Yoque, 2017).

La investigación del contexto histórico y social enriquecen las causas del problema, sin este conocimiento no se puede saber a

qué obstáculos se enfrenta y el porqué de las consecuencias que se viven actualmente en Guatemala. Contrapuesto a la problemática, los beneficios del arte no se limitan a servir como decoración o estética, tiene un motivo más profundo; es partícipe de mejorar el flujo económico, es un medio de expresión, ayuda a que los niños a desarrollar mejor destrezas cognitivas y físicas (en el caso de la motricidad), pero que, en ausencia de un buen programa artístico, no logran alcanzar su máximo potencial. Es una respuesta ante las problemáticas sociales que puede enfrentar una población dando un breve escape a la realidad o abriendo un espacio de discusión. El arte siempre ha sido relevante para su tiempo y la educación artística merece que se le vuelva a dar la importancia que tanto merece, para abrir nuevas puertas de oportunidad con ayuda de la creatividad y la madurez emocional de las futuras generaciones.

Rediseñando la educación infantil



El diseño gráfico generalmente es asociado con las áreas de marketing y publicidad, ya que el público se encuentra mucho más familiarizado con el material generado en este sector. Esta actividad lo vuelve cómplice de un fenómeno monstruoso del que todos han sido víctimas en algún momento de su vida: el consumismo. El diseñador tiene conocimiento sobre los fundamentos del diseño, diseño editorial, ilustración y diseño de personajes, psicología del color, modos de impresión y acabados para productos editoriales. Tiene el potencial de ser un agente de cambio en la sociedad al aplicar estos en un área que tiene una mayor incidencia en las acciones de las personas: la educación.

El diseño de material educativo y pedagógico resulta ser un campo bastante fértil y lleno de necesidades listas para convertirse en oportunidades. Maria Eugenia Guerra (2013) presenta sus pensamientos al respecto de la temática de la siguiente forma: “el uso de programas de diseño, en conjugación con las nuevas tecnologías permitiría el acceso amable de los individuos al conocimiento, así como el intercambio de información con fines pedagógicos y no solamente recreativos, a través de materiales didácticos elaborados ex profeso [sic] para dar solución a las necesidades de los educandos”. Esto incita a los miembros del gremio a ser partícipes del proceso que soporta el desarrollo cognitivo de los individuos que conforman la sociedad y cuya calidad mejora en medida en que se asista adecuadamente para los distintos tipos de aprendizaje, en especial el visual.

Para poder alcanzar buenos resultados en el diseño, se debe tener conocimiento sobre las bases que establecen los recursos gráficos que se pueden utilizar. De acuerdo con la teoría establecida por Wong (1991) existen cuatro grupos de elementos de diseño: conceptuales, visuales, de relación y prácticos. Los primeros están conformados por el punto, la línea, el plano y el volumen; los segundos, la forma, la medida, el color y la textura; los terceros, la dirección, la posición, el espacio y la gravedad; y los cuartos, representación significado y función (p. 11-12).

El siguiente punto básico son las leyes de percepción, las cuales están conformadas por: pregnancia o la buena forma; cierre; semejanza o equivalencia; proximidad; simetría; experiencia; continuidad; figura-fondo (García, 2013). El último punto son los principios compositivos básicos, los cuales son: simetría, yuxtaposición, regularidad, equilibrio, profusión, sutileza, neutralidad, transparencia, secuencialidad, realismo, variación, actividad, predictibilidad, exageración, unidad, complejidad, profundidad, difusividad (Universidad Diego Portales, 2009). Teniendo esta base se puede tomar en consideración, que el diseño gráfico tiene varias ramas o aplicaciones y, dentro del proyecto, se tomarán en cuenta el diseño editorial, el branding, el diseño de personajes y las imágenes secuenciales.

El primero abarca toda publicación impresa y otros materiales diagramados. Los “actores” principales en este son la diagramación y la

tipografía. La tipografía es el arte de componer tipos para la impresión y la clasificación de fuentes. Los tipos se definen como diseño de una letra determinada impresa. Las fuentes son la apariencia gráfica que posee un grupo de caracteres (Universidad de Palermo, s.f.). Las fuentes pueden pertenecer a distintas familias tipográficas, pero las dos básicas son *san serif*, sin remates, y *serif*, con remates. Por el otro lado, la diagramación es una maquetación de contenido, el cual define el diseño a realizar y su enfoque. Su unidad gráfica es el párrafo y esta se debe maquetar dentro de un espacio segmentado al que se le conoce como retícula. (Álvarez, D. s.f.). La estética, siendo un aspecto muy importante en la tipografía para captar la atención del lector, debe ir acompañada por una variable esencial al momento de la lectura la legibilidad.

En los libros dirigidos a niños, de acuerdo con Strizver (s.f.), las cualidades que una fuente debe tener es que la altura del "x", el espacio del tamaño de los caracteres en minúsculas, sea más grande que lo regular; deben tener formas abiertas, no angulares; los trazos de la "a" y la "g" deben ser de un *story*, en otras palabras deben tener formas similares a las escritas a mano pues están en las edades de aprendizaje de escritura y lectura. Además, recomienda no colocar bloques de texto demasiado largos para que los niños no se sientan intimidados y evitar la aplicación de textos completamente en mayúsculas. El tratamiento y selección tipográfica par un material impreso entonces influencia en la percepción que tiene el lector del contenido y determina las futuras interacciones que este tendrá con el mismo.

La aplicación del color haciendo uso de la psicología cromática también puede ser útil para reforzar el sentimiento que se desea evocar en

una sección específica de un libro de texto. "El color es sensorial e individual, subjetivo por tanto. La psicología clasifica sus percepciones adjudicándole significados, y atendiendo a las funciones que en él se aprecian [...] Diferentes códigos visuales se basan precisamente en la adjudicación de un determinado significado de cada color". (Escola d'Art i Superior de Disseny de Vic, s.f.)

Es importante recordar que el contexto también influye en el significado que pueda tomar cierto color, ya que por más generalizados que estén ciertos sentimientos asociados con ciertos colores pueden significar distintas cosas en situaciones muy específicas.

Otro punto de influencia en el diseño es la presencia de personajes ilustrados. Se ha comprobado que el uso de personajes en productos para niños puede tener efectos en su comportamiento, porque aún se encuentra en una etapa intermedia del desarrollo cognitivo (Ali, Mehak, Shuja & Rahim, 2016). Esto último es elemental ya que esto permite comunicar los insights de la marca y así crear una actitud positiva al producto.

Para que un personaje comunique y sea eficiente a nivel gráfico, existen elementos a los que hay que prestar sumo cuidado al trabajar. Uno de estos es la línea de acción, una línea que permite al dibujo tener sensación de dirección, movimiento, fluidez, actitud, peso, velocidad, emoción (Matamoros, 2017). En la ausencia de la línea de acción el dibujo puede verse poco natural o muy rígido. El lenguaje de formas, que se basa en las asociaciones fundamentales que tienen las figuras geométricas para la construcción de la personalidad del personaje por medio de su apariencia, y le dan solidez al dibujo. Para la construcción de un ser humano

se deben tomar en cuenta un total de 16 piezas que conforman las partes elementales de la figura humana, de esta manera se pueden evitar problemas anatómicos al momento de dibujar (Ron, 2011-2014; Silver, 2016). La silueta, que le da iconicidad al personaje mientras y determina la lectura de las posturas (Ron, 2011-2014; Silver, 2016). Si esto se descuida el personaje puede terminar siendo muy genérico o poco distinguible del resto o puede ser que sea difícil para quien lo ve entender la acción que realiza.

Para que los personajes incluidos en el contexto del diseño educativos puedan proveer de una función mucho más concreta al aprendizaje de los contenidos (y su aparición sea más que puramente estética), se sugiere introducir imágenes secuenciales en el diseño. Las imágenes secuenciales de manos moviéndose pueden presentar un excelente estímulo para las neuronas espejo de acuerdo con un estudio realizado en China (Zhu, H.; Sun Y. & Duan Y. ; 2011). ¿Por qué es esto importante? De acuerdo con Antonio Pérez (2016) “la peculiaridad de estas células es que no solo permiten reflejar aquello que vemos fuera en nuestro interior a nivel motor, sino también a nivel emocional. Estas neuronas están conectadas al sistema límbico relacionado con la regulación de las emociones, la memoria y la atención”. La palabra clave aquí es empatía. La relación empática entre el alumno y su profesor son elementales para el desarrollo cognitivo y la asimilación de contenidos. Si los estudiantes deben formar este tipo de relaciones con sus profesores, ¿por qué no reforzar esto haciendo que sus neuronas espejo se activen al visualizar un personaje con el que se pueden identificar y desean imitar?

El paso final de todo proyecto de diseño editorial una vez se ha preparado el arte previo a la publicación es la impresión y los acabados. Para que este proceso sea exitoso, el modo de color debe trabajarse en CMYK para tener óptimos resultados (Carreño, 2016) que, a su vez, debe terminar los posibles acabados para los libros y cuadernos: encuadernación en tapa blanda o tapa dura; cosida o grapada; fresada y encolada (PUR); con espiral o *wire-o* (Carreño, 2016). Existen también otras opciones reductoras de costo para la encuadernación al realizarse folders para hojas sueltas, de manera en que el folder funcione como pasta del trabajo. Por el otro lado, para los empaques el troquelado es el acabado que se debe llevar a cabo.

Luego de observar qué puede trabajar el diseñador a nivel gráfico, se debe recordar que hay que tener en mente la función del material durante todo el proceso de su creación. Para Víctor Leyva (2013) un error muy común que muchos cometen es anteponer la forma al contenido. Guerra (2013) lo describe así:

“En el salón de clases se trabaja con gran cantidad de significados, desde los que son intencionales pues forman parte del propósito del sistema educativo y del docente, hasta los no intencionales que pueden favorecer, indirectamente, el proceso de enseñanza-aprendizaje, entorpecerlo o incluso impedirlo, en el campo del diseño didáctico, docente y comunicador visual trabajan en conjunto para la producción de materiales que cumplan con un fin didáctico preestablecido”.

En otras palabras, la emoción por la estética del trabajo más que en que la forma sea un soporte para que el mensaje que se desea

comunicar llegue al receptor, nubla los ojos del diseñador y puede terminar convirtiéndose en un ruido comunicativo que dañe el proceso educativo. En caso de que ocurra esto último, pierde el sentido que sea partícipe de la creación de estas piezas gráficas, ya que la función no se cumple, y el diseño, sin función, simplemente no es.

El diseño puede tener un mayor valor que influya en la forma en que las futuras generaciones obtengan conocimiento, lo cual les servirá como herramienta para enfrentar su realidad. El tipo de aprendizaje visual juega un papel muy importante en el desarrollo y educación de niños y adultos. Los materiales editoriales educativos, en especial los que son dirigidos a niños, pueden hacer uso de implementar en su diseño elementos utilizados en publicidad y entretenimiento como los personajes y las imágenes secuenciales; de esta manera se consigue conectar al grupo objetivo con el lector y la lectura del material se vuelve una experiencia más amena para este.

A su vez, teniendo las limitaciones que presenta una marca, se puede utilizar los colores institucionales en el material tomando en cuenta la psicología del color y separar las secciones del material usando los colores que más se adecue la actividad sugerida en cada sector. Esta y otras ideas pueden surgir a partir del entendimiento de las bases del diseño gráfico, de manera en que se puede renovar la forma en que son educadas las personas. Finalmente, el diseño de material educativo debe adaptarse a las metodologías que las generaciones actuales necesitan para educarse para aportar de una forma concreta al avance social de Guatemala. Está en los corazones de los miembros del gremio la decisión de ser partícipes de este cambio y ser partícipes de la construcción un mundo mejor con su labor.

5

Capítulo

Definición creativa

Contenido

Brief de diseño

Referentes visuales

Estrategia de diseño

Concepto creativo y premisas de diseño

Brief de diseño



La institución

Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—Es un proyecto de la organización educativo-cultural Imagitlán. Fue constituida en el año 2012 como un colectivo, dirigido por Esperanza de León y Flor Yoque, creado para funcionar exactamente en la frontera entre el arte y la educación. Es una escuela de artes visuales, centrada en el fortalecimiento emocional y la estructuración del pensamiento crítico - creativo.

Sobre el proyecto

El área de investigación realiza las funciones de recopilación de información pedagógica y formulación de pedagogías propias. Se trabajarán dos libros compilatorios de ejercicios artísticos, para el alumno y el facilitador respectivamente, de dos unidades cada uno. Estos poseen llevaran una estructura específica que se presenta a continuación.

Para el facilitador

- > **Capítulos introductorios a la metodología del CAP y uso del material.**
- > **Grupo de edad.** Describe el grupo potencial y rango de edad, para el desarrollo del ejercicio, y de esta manera respeta su desarrollo gráfico, motriz, mental y emocional.
- > **Lugar de desarrollo.** Sugiere las condiciones físicas del espacio para la experiencia.
- > **Lista de materiales.** Se coloca en la guía para facilitar la solicitud de materiales de parte del facilitador a los participantes.
- > **Eje artístico.** Orienta los aspectos técnicos, cognitivos, motrices de cada ejercicio.
- > **Eje emocional.** Enfocado a la valoración de las condiciones cognitivas y emocionales a desarrollarse en cada ejercicio.
- > **Preguntas generadoras.** Al iniciar la clase debe crear un ambiente de diálogo y reflexión, que invite al intercambio y respeto de opiniones diversas. Se sugieren algunas preguntas, sin embargo, el facilitador debe proponer otras preguntas según la naturaleza de cada grupo.
- > **Mediación de la experiencia.** Es la guía que debe utilizar el maestro como apoyo a la actividad en tres momentos inicio, durante la actividad y al final.

Para el alumno

- > **Título de ejercicio**
- > **Preguntas detonantes.** El objetivo es que el participante tenga previamente la oportunidad de reflexionar en ellas y pensar en otras posibles preguntas para llevar a clase.
- > **Lista de materiales.** Se da la lista de materiales para que el estudiante tenga estos datos con anticipación y estén a su disposición al momento de realizar los ejercicios en clase.
- > **Reglas del juego.** Explicación paso a paso de cada ejercicio, un soporte escrito a las indicaciones verbales del facilitador.
- > **Reflexión.** Indicaciones para llenar el cuadernillo de experiencias del alumno; incluye el tiempo sugerido para llenarlo y preguntas guía para llenarlo.
- > **Invitación a compartir experiencia.**

Grupo Objetivo

Primario: Niños de 7 a 11 años.

Son fácilmente motivados. Sensibles a las críticas y errores. Poca capacidad de concentración. No tienen clara idea de lo que es el resultado. No pueden manejar mucha información. Las acciones no son automáticas. Están centrados en sí mismos. Aprenden roles sociales. Aprenden a cooperar y competir. Aprenden a ganar y perder.

El CAP establece que a nivel psicopedagógico estos desarrollan: Autoconocimiento, atención, percepción, introducción a la técnica, verbalización, autoestima y pensamiento crítico.

Secundario: Adultos de 20 a 40 años.

Se consolida la identidad e inicia la ejecución del proyecto de vida. Se superan las crisis de la adolescencia. El adulto joven tomar muchas responsabilidades nuevas. Se enfocan en el cuidado de los niños, ya sean sus estudiantes o sus hijos y tratan de guiarlos de la mejor manera posible.

Medios a utilizar

Se limita a medios impresos ya que es un material editorial.

Referentes visuales



De la institución

El diseño gráfico que realiza Diego Orellana para el CAP se ve caracterizado por usar las formas básicas, ser *flat* y el uso de fotografías a *duo tono*. Se han hecho "personaje". con anterioridad utilizando figuras bastante simples. La fuente tipográfica utilizada de cabecera Akzidenz Grotesk CE en su estilo bold. La cohesión de la línea gráfica como conjunto es muy variable, ya que el estilo se adapta al contenido de los talleres para cada promocional publicado en la página de Facebook de la institución, en otras palabras, la línea gráfica es muy variable.



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10

Casos análogos nivel funcional

Se buscaron casos análogos de kits educativos y se encontró ideas interesantes para realizar productos complementarios al proyecto como el uso de tarjetas, material extra en USB, uso de diseño de personajes implementados en los productos para mejorar la interactividad, cuadernos de notas y agregar stickers de recompensa a los estudiantes.



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14

Estrategia de diseño



6w

¿Qué?

Kit de aprendizaje artístico que constituido por:

- > 2 pares de libros de ejercicios Facilitador-Alumno con los pasos ilustrados.
- > Tarjetas complementarias con definiciones básicas y escala tonal.

¿Dónde?

Casas de alumnos, instalaciones del CAP, otras instituciones educativas.

¿Cuándo?

Durante agosto del 2017 se realizó el proceso de investigación y definición creativa. En el mes de septiembre de se efectuó la fase de bocetaje (previsualización) y se dio inicio a la segunda fase de visualización, la cual, fue terminada a mediados del mes de octubre. Luego, se realizaron dos procesos de validación, uno con profesionales de diseño y otro con el grupo objetivo durante la última semana de octubre y la primera de noviembre. La última visualización se terminó en la tercera semana de noviembre.

¿Por qué?

El arte siempre ha sido relevante para su tiempo y la educación artística merece que se le vuelva a dar la importancia que tanto merece, para abrir nuevas puertas de oportunidad con ayuda de la creatividad y la madurez emocional de las futuras generaciones. El diseño gráfico usualmente es utilizado para hacer publicidad en la mayor parte del tiempo, y se podría aprovechar el potencial que este tiene en otras áreas como la educación.

¿Con quién?

Están involucradas las siguientes personas: la epesista, la institución, Creatorio Artístico Pedagógico, los asesores metodológicos y el tercer asesor.

¿Para quién?

Grupo objetivo primario: niños de 7 a 11 años.

Grupo objetivo secundario: Adultos padres de familia o maestros de 20 a 40 años.

Concepto creativo y premisas de diseño



El concepto creativo surgió a partir de un estudio intensivo que se tuvo de la experiencia de ser partícipe de dos talleres que la institución impartió durante los meses de mayo y junio del 2017 con el fin de conocer más a las personas que asistían al lugar y el modo de trabajo. A demás esto permitió que se capturara la esencia de qué es realmente el CAP para los estudiantes que asisten a los talleres de los fines de semana y se pudo conocer mejor al grupo objetivo.



Figura 15



Figura 16

Mapas de empatía

Niños de 7 a 11 años

Qué ve.

Sus amigos son sus compañeros de clase en el colegio y sus compañeros de curso del CAP. No le dan tanta importancia a su apariencia física, no tienen miedo a ensuciar su ropa cuando trabajan con los materiales de los proyectos institucionales. Sus padres tienen mucha influencia sobre lo que ellos consumen, pero por los medios digitales ya tienen cierto nivel de autonomía en las cosas que consumen.

Qué escucha.

Cartoon Network. Disney. Series y películas animadas. Ejemplo de los padres. Video juegos. Aplicaciones de móviles. Maestros de la escuela son figuras de autoridad que influyen en su forma de pensar. Orientación de los guías educativos del CAP. Amigos del colegio.

Qué dice y hace

Se concentran en las tareas que les ponen a hacer en el CAP. Les gusta colorear. A algunos les cuesta concentrarse en la tarea que hacen más que a otros. Honestidad para expresarse. Siguen las recomendaciones de los tutores al llevar a cabo los ejercicios. Algunos son más extrovertidos que otros. Vivaces, llenos de energía. Tiene un muñeco de peluche que se llama "Pork". y lo lleva a las instalaciones.

Qué piensa y siente

Piensan en su situación familiar (sus padres). En sus primeros sueños e ideales del futuro. "Quiero hacer videojuegos". Añoranza de interactuar más con padres. Jugar con sus amigos.

Esfuerzos

Separación de padres. Obtener atención de padres. Aprender las técnicas plásticas. Expresar sus sentimientos y pensamientos asertivamente. Críticas de los maestros en la escuela.

Resultados

Mejorar en sus habilidades para dibujar. Cumplir con sus tareas de la escuela. Pasar tiempo con sus padres. Expresar lo que sienten. Divertirse, jugar, recreación. Socializar con otros niños de su propia edad.

Maestros y padres de familia

Qué ve

Comportamiento de sus compañeros de trabajo.
Les importa su apariencia física, su vestimenta y la percepción que la sociedad tiene de ellos

Qué escucha.

Redes sociales. Las noticias de los canales nacionales.
Caricaturas que los hijos ven. Programas de televisión policia-cos. Telenovelas.

Qué dice y hace.

Trata de poner un frente seguro y lleno de confianza con los demás. Da el ejemplo de cómo comportarse a su hijo y reprocha sus malas actitudes. Toma decisiones sobre cuáles son las cosas que su(s) hijos (estudiantes) consumen. Mete a sus hijos a cursos extra-aula a modo recreativo. Da a sus hijos medios electrónicos para recreación como tabletas y teléfonos móviles.

Qué piensa y siente

Se preocupa por su trabajo. Educación y alimentación de los hijos. Control de entradas y salidas de dinero. Cuidar de sus estudiantes. Dar un buen ejemplo. Pasar tiempo con su hijo para demostrarle el amor que tiene por él. Educar a sus estudiantes de forma efectiva.

Esfuerzos

El presupuesto del dinero debe alcanzar para fin de mes.
Proveer de educación y alimentación de los hijos. Reducir las aflicciones de los hijos por la separación de los padres. Dejar a los hijos en manos del cuidado de los abuelos u otras personas. Expectativas de sus jefes y superiores en el trabajo. Decidir que es bueno o no para sus hijos.

Resultados

Éxito laboral. Que sus estudiantes aprendan el contenido y crezcan como personas. Pasar más tiempo con su familia (especialmente con sus hijos). Tener tiempo para relajarse. Prosperidad económica, física, emocional y familiar.

Insight “Disfrutemos de un momento juntos”.

El insight se genera de dos puntos importantes: la observación que existe cierta distancia entre los padres de familia y sus hijos; el espíritu de unidad que se siente entre los asistentes a los talleres impartidos en las instalaciones de la institución. Algunos de los niños provienen de familias de padres separados o divorciados; muchas veces esto hace que las relaciones familiares se vuelven bastante frágiles. En general, tanto los padres como los niños desean compartir más tiempo juntos.

Por el otro lado, los niños se encuentran en una etapa de su vida en que se comienzan a volver menos egoístas y comparten más tiempo con sus compañeros. El compañerismo se vuelve esencial en su desarrollo. Además, una de las metas de CAP es promover la formación de comunidades que generen cambios en la sociedad. Esto es bastante tangible en la manera en que los asistentes de todas las edades del CAP forjan lazos de amistad y camaradería entre ellos.

El uso del kit de arte proporciona de un motivo para compartir más tiempo juntos, sería la excusa perfecta para que pasen disfruten de momentos de calidad. Fortalece la relación entre las personas ya que se comparten los sentimientos al finalizar el ejercicio.

Concepto Creativo “Lienzo de emociones”.

Se utiliza como figura retórica el lienzo, un material artístico entretelado, ya que se están volviendo a enlazar las relaciones familiares entre padres e hijos, por medio de las emociones que compartan al realizar los ejercicios artísticos juntos. Al final de todos los ejercicios siempre existe una reflexión para que el niño exprese sus sentimientos, lo cual sirve como un punto clave para iniciar conversaciones honestas que tanto se necesitan para tener buenas relaciones familiares y para formar alianzas o comunidades amistosas con sus compañeros de clase.

Premisas de diseño

Tipografía

Para títulos y subtítulos:

Tipografía san serif bold. Forma parte de las normas gráficas que la organización tenía como requerimiento de utilizar en sus textos ya que forma parte de su línea gráfica actual. Al ser un estilo bold permite reforzar la jerarquía de los títulos

Para el texto

Tipografía san serif geométrica. Se utiliza en tamaño 12 para los niños ya que es el tamaño mínimo establecido para los libros infantiles. (No lleva partición silábica en el texto de niños porque algunos de estos todavía están en las edades de aprendizaje de lectura).

Para los números

Tipografía sans serif geométrica bold. Se utiliza una tipografía distinta a la de los títulos ya que esta tiene trazos mucho más geométricos, que los vuelven más reconocibles, fáciles de leer y sirve para reforzar el aprendizaje de los números.

Elementos gráficos

Se realizaron como elementos gráficos manchas de pintura (brochazos incluyendo la misma brocha en los casos de generar jerarquía para los titulares), que es uno de los principales medios con los que se trabaja arte sobre lienzo. Tiene un acabado lineal para hacer referencia a la forma en que se perciben las hebras entretrejidas del lienzo y enlazarlo más con el concepto creativo.

Retícula

La diagramación consta de una retícula modular, para representar de manera gráfica en la estructura el tramado de las hebras de un lienzo.

Colores

Tríada complementaria (Amarillo-Azul-Rojo). Son los colores primarios en la pintura, que se asocia con el contenido del material al ser primeros acercamientos de aprendizaje artístico. La variación en los colores de la tríada complementaria se realizó específicamente en el color rojo, el cual tiene un porcentaje más alto de amarillo que de magenta, para darle un tono un poco más naranja, para connotar calidez (por el insight y el concepto creativo, ya que el naranja es el color más cálido y con la calidez se intenta dar un sentimiento de cercanía y comunidad) y energía.

Personajes

Se tomó la decisión de utilizar personajes dentro de la diagramación del texto para que los niños se identificaran con el material a un nivel más profundo ya que estos connotan la personalidad que este quiere impartir. Se ha comprobado en estudios que el uso de personajes en el diseño causa impacto y puede provocar la incidencia del consumo de un producto si ellos se identifican con los personajes.

Los personajes no sólo sirven de decoración en el texto, también apuntan con la mirada a las partes del texto o imágenes importantes en las que deben enfocar su atención los lectores. También interactúan sosteniendo elementos a los que se hace referencia en la frase inicial y con la frase de cierre del ejercicio que los invita a compartir con su maestro (o familiar) y el resto de sus compañeros (si los tiene), lo que acaba de experimentar y escribir en su cuadernillo.

Ilustraciones

Se ha comprobado también que las neuronas espejo (que inciden en la memoria de las personas) tienen una reacción al ver secuencias de manos dibujadas.

6

Capítulo

Producción gráfica

Contenido

Primer nivel de visualización

Segundo nivel de visualización

Tercer nivel de visualización

Propuesta final

Vista preliminar de piezas gráficas

Primer nivel de visualización



En esta etapa se realizó el bocetaje a mano en base al material proveído por la sede, para obtener un mejor resultado al realizar bocetaje digital posteriormente. Se tuvo la supervisión de los asesores del proyecto y el jefe inmediato.

Diagramación y retícula

Se diseñó con una retícula modular, para representar de manera gráfica en la estructura el tramado de las hebras de un lienzo. Consiste en ocho columnas y seis filas. Se coloca personajes dentro de la diagramación interactuando con cuadros de texto de acuerdo con el contenido de los ejercicios. Se implementa uso de manchas de pintura con textura semi-lineal en los bordes para implementar la sensación lineal que produce un patrón de tela (en este caso el patrón de un lienzo).



Figura 17

Observaciones de la asesorías

Inicialmente se plantearon bocetos de un tamaño muy reducido y se tuvo que hacer versiones ampliadas de los mismos. Existen ciertas variaciones entre los bocetos originales y los ampliados en relación con la colocación del texto.

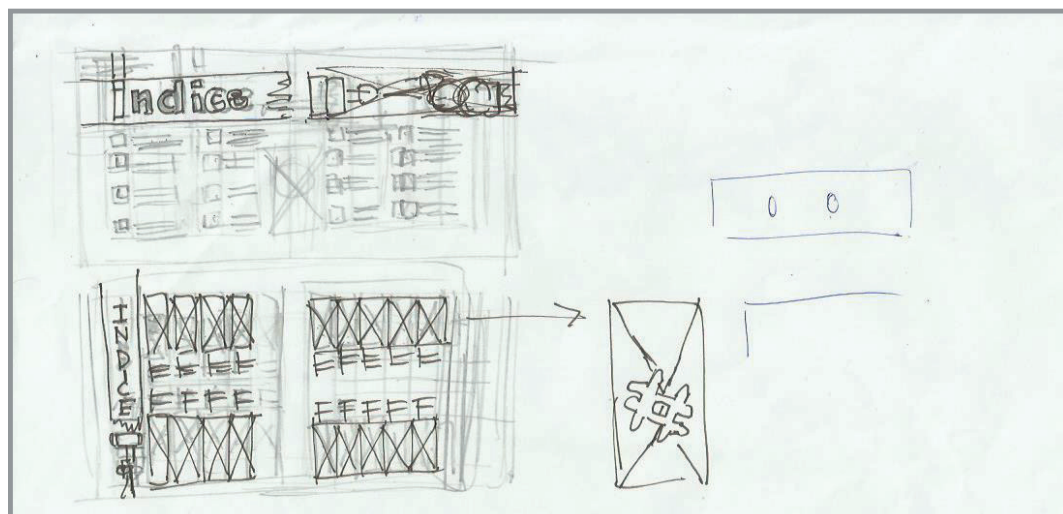


Figura 18

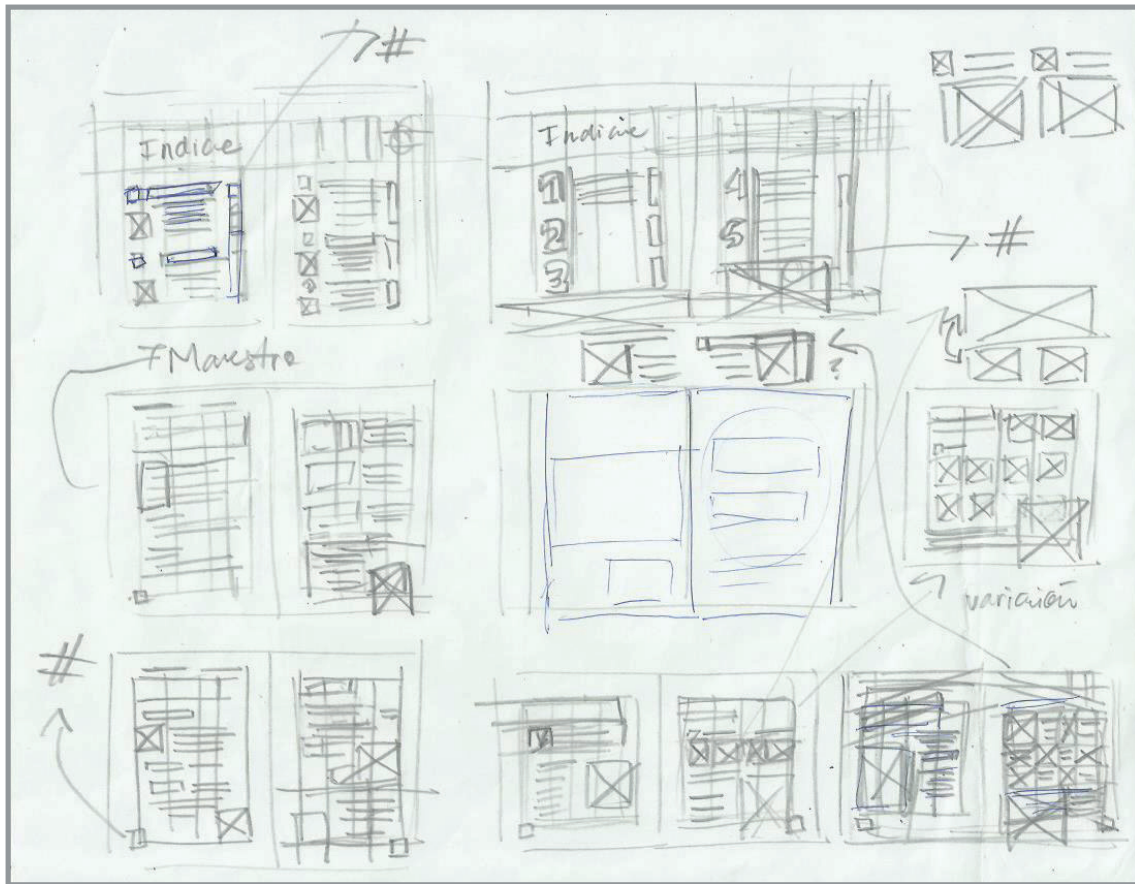


Figura 19

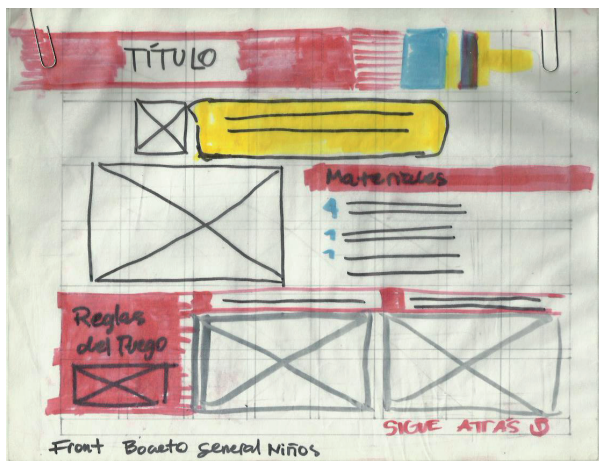


Figura 20

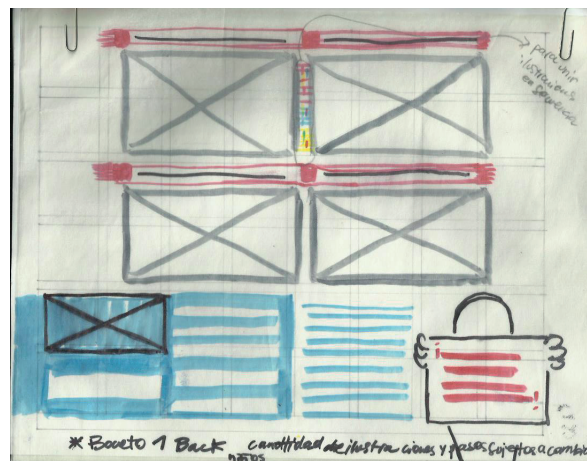


Figura 21

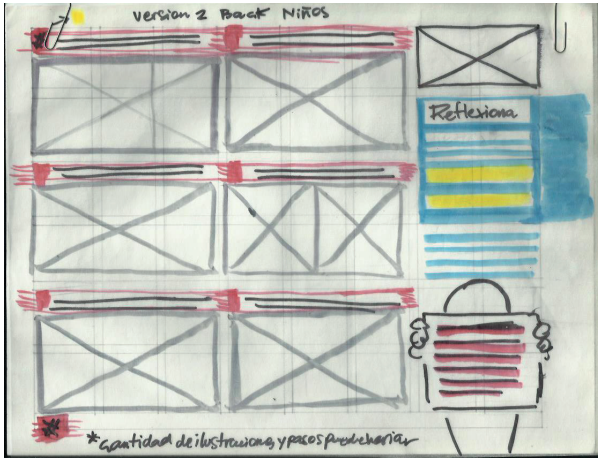


Figura 22

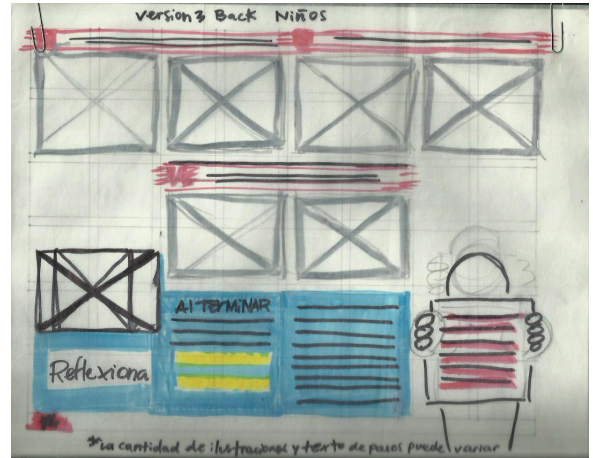


Figura 23

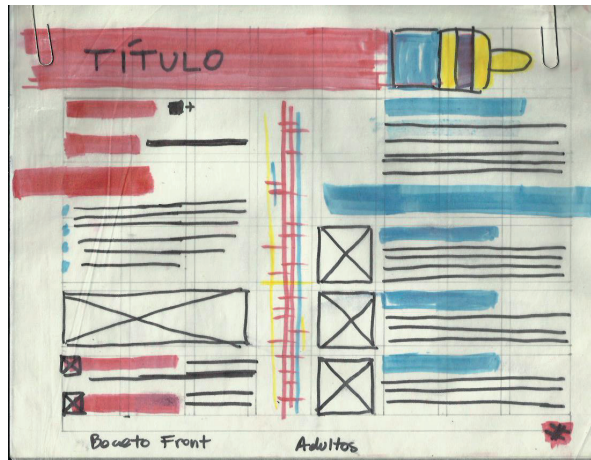


Figura 24

Diseño de personajes

Se realizó un análisis de la construcción de personajes que ven en películas o series animadas de tv. Se formó un moodboard (ver Apéndice) con referentes alternos que tuvieran las mismas características.

Las figuras de personajes protagónicos en la televisión actual predominan en el uso de formas redondas y cuadradas de manera en que dan una figura amigable pero estable al mismo tiempo. En base a esto, se inició a un proceso de bocetaje basado en formas geométricas básicas y manchas de marcador con formas redondeadas se llegó a concretar el diseño actual de los personajes.

Previo a esto se realizó una definición estilística de los rasgos faciales combinando los conocimientos adquiridos del moodboard y la investigación de diseño de personaje con la síntesis visual de los rasgos faciales predominantes en los guatemaltecos.

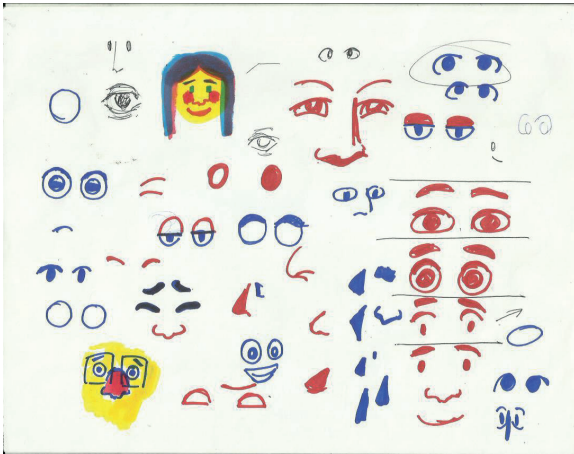


Figura 25

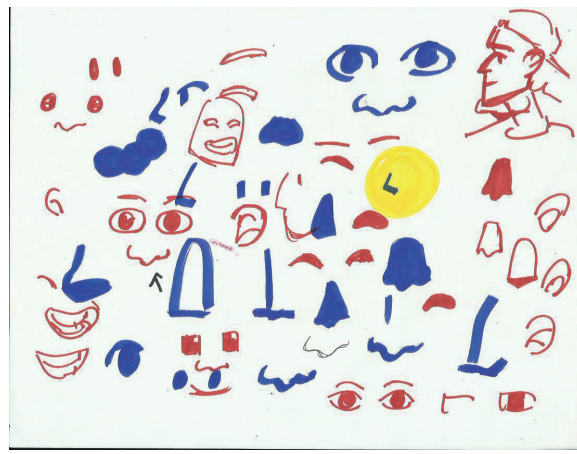


Figura 26



Figura 27

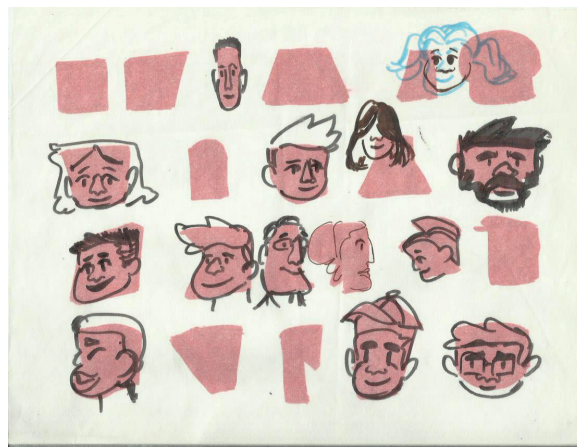


Figura 28



Figura 29

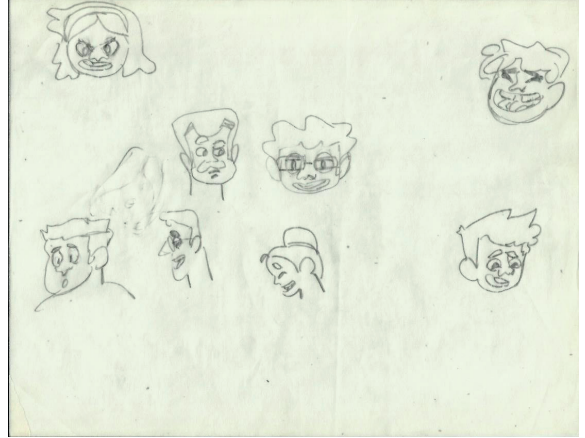


Figura 30

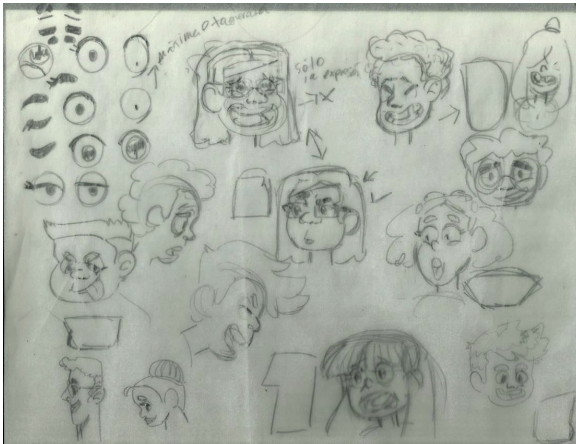


Figura 31

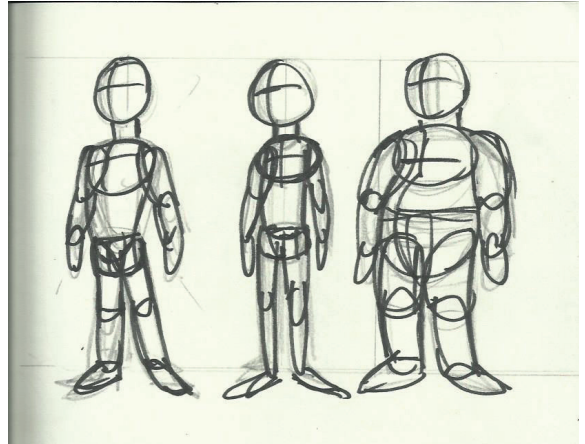


Figura 32

Segundo nivel de visualización



Jaapokkii

ABCDEFGHIJKLMNÑ

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrst

vwxyz

1234567890

·:;!|#.?".';/_[]--

".'¢\$€£=%+@&™<>

Akzidenz Grotesk CE Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑ

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrst

vwxyz

1234567890

·:;!|#.?".';/_[]--

".'¢\$€£=%+@&™<>

Anke Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑ

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrst

vwxyz

1234567890

·:;!|#.?".';/_[]--

".'¢\$€£=%+@&™<>

KATAHDIN ROUND

1234567890

·:;!|#.?".';/_[]-

".'¢\$€£=%+@&™<>

En esta etapa se ejecutó la primera versión digital del material. Se tuvo la supervisión de los asesores del proyecto y del jefe inmediato. Posteriormente, se validó el material con diseñadores gráficos expertos.

Tipografía

Para títulos y subtítulos.

Japokkii. (v1) Fuente san serif geométrica bold. Las fuentes geométricas facilitan la lectura de los niños que aún están en proceso de aprender a leer.

Akzidenz Grotesk CE Bold (v2). Fuente san serif grotesca. Forma parte de las normas gráficas que la organización, forma parte de su línea gráfica actual. Al ser un estilo bold permite reforzar la jerarquía de los títulos.

Para el texto.

Anke Regular. Fuente san serif geométrica. Se utiliza en tamaño 12 para los niños, el tamaño mínimo establecido para los libros infantiles. (No lleva partición silábica en el texto de niños porque algunos de estos todavía están en las edades de aprendizaje de lectura).

Para los números:

Akzidenz Grotesk CE Bold. Fuente sans serif geométrica bold. Se utiliza una tipografía distinta a la de los títulos ya que esta tiene trazos mucho más geométricos, son más reconocibles, fáciles de leer y refuerza el aprendizaje numérico.

Observaciones

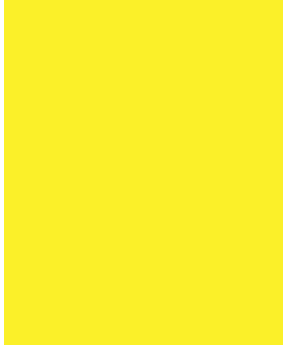
Se eligió la fuente Akzidenz Grotesk CE Bold.



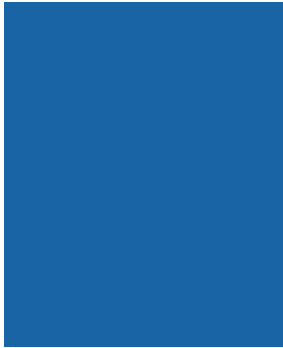
Color

Tríada complementaria (Amarillo-Azul-Rojo).

Son los colores primarios en la pintura, que se asocia con el contenido del material al ser primeros acercamientos de aprendizaje artístico. La variación en los colores de la tríada complementaria se realizó específicamente en el color rojo, el cual tiene un porcentaje más alto de amarillo que de magenta, para darle un tono un poco más naranja, para connotar calidez.



Azul: En la diagramación, tanto las áreas de la mancha azul como las palabras del texto que se resatan, se relacionan con temáticas relacionadas con síntesis del conocimiento y reflexión. Se exceptúan las palabras resaltadas con rojo, las cuales se resaltan con rojo porque el texto ya es de color azul en los globos de texto para las frases iniciales de ejercicio.



Rojo(rojo-naranja): Se asocia con la energía, por lo que se utiliza para remarcar áreas relacionadas con los pasos a realizar y comparte pasión, un sentimiento elemental para realizar por los ejercicios que se presentan. Se utiliza de forma más predominante que el resto porque es un color importante dentro de la imagen corporativa de la institución educativa.

Amarillo: es un color que se asocia con la alegría, la creatividad y la diversión; busca ser motivador y dar energía positiva al inicio de los ejercicios. Al ser los colores utilizados en una paleta limitada (con superposición para la creación de sombras en las ilustraciones), el amarillo se toma como el color de piel para dar a entender que estos se están divirtiendo.

Diagramación

Se realizaron como elementos gráficos manchas de pintura (brochazos incluyendo la misma brocha en los casos de generar jerarquía para los titulares), que es uno de los principales medios con los que se trabaja arte sobre lienzo. Tiene un acabado lineal para hacer referencia a la forma en que se perciben las hebras entretejidas del lienzo y enlazarlo más con el concepto creativo.

Se aplica un diseño basado en los bocetos. a mano eligiendo el que permite que se pueda colocar la mayor información posible para no usar más de una hoja de tiro y retiro para colocar un ejercicio.



Figura 33



Figura 34

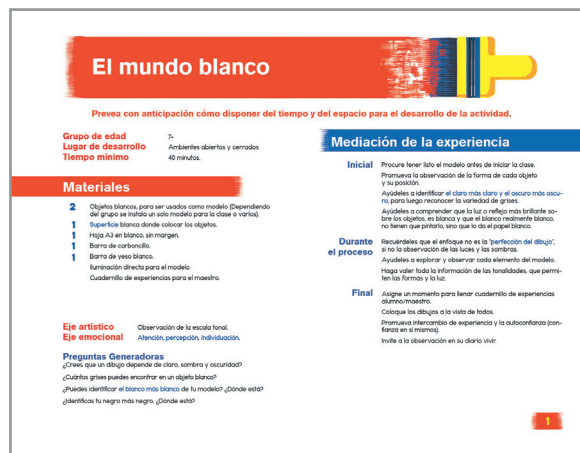


Figura 35

Diseño de personajes

En base a los bocetos se generaron dibujos de personajes tratando de exagerar los gestos de estos para que transmitieran con facilidad emociones al lector. Se hizo algunos cambios en la estructura del pelo de algunos personajes para enriquecer el lenguaje de formas. Los personajes no sólo sirven de decoración en el texto, también apuntan con la mirada a las partes del texto o imágenes importantes en las que deben enfocar su atención los lectores. También, interactúan sosteniendo elementos a los que se hace referencia en la frase inicial con la frase de cierre del ejercicio que los invita a compartir con su maestro (o familiar) y el resto de sus compañeros (si los tiene), lo que acaba de experimentar y escribir en su cuadernillo.



Figura 36

Observaciones de la asesoría

Las expresiones no eran aptas para el material que se está realizando, el grosor de línea es muy fuerte, el modo de fusión *multiply* del azul sobre el rojo hace que se vea más grotesca la ilustración.

Se hizo varias versiones en base a este cambio. Al final se pidió sugerencia a compañeros para decidir si se quitaban las cejas y se eliminaron para la versión final.



Figura 37

Ilustración

Se mantiene la misma estética flat con capas para emular volumen de los personajes con los elementos ilustrados en los materiales y las manos de los personajes. Se varía el tipo de ilustración en los dibujos que realizan los personajes para enseñar el proceso de una forma más apegado a la realidad. Se procura utilizar bastante la presencia de las manos en los elementos para activar la memoria y mejorar la retención de la información (basado en información encontrada en un estudio científico).



Figura 38

Observaciones

Originalmente los dibujos realizados para los materiales tenían un aspecto realista, pero se divorciaba mucho de la línea gráfica. Por lo que se decidió simplificar la ilustración para los materiales de manera en que fuera más simbólico y representativo (porque en la vida real los materiales a utilizar varían de textura y eso informa el resultado con el que deben ser plasmados por los estudiantes de acuerdo con el ejercicio a realizar).



Figura 39

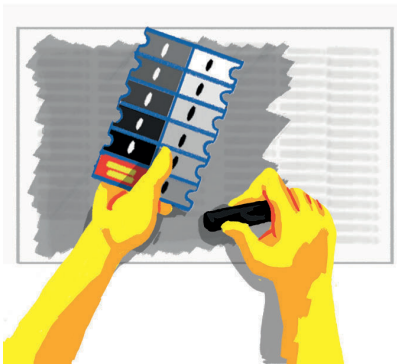


Figura 40

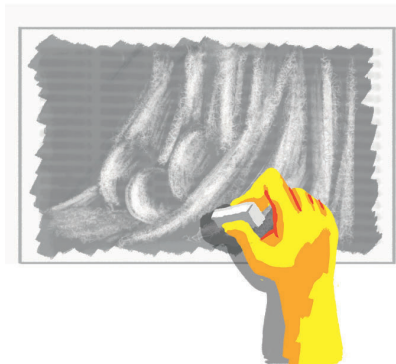


Figura 41



Figura 42



Figura 43



Figura 44



Figura 45

Validación expertos

Como se mencionaba con anterioridad, el diseño en esta etapa tuvo una asesoría por parte de diseñadores gráficos del gremio guatemalteco. Para llevarla a cabo, se prepararon: una presentación con los elementos gráficos realizados hasta el momento; una prueba de impresión y un instrumento de validación. Para este último se preparó una rúbrica, la cual, sería respondida en base a la presentación. Se evaluaron los siguientes elementos en el diseño:

- > Psicología del color
- > Tipografía
- > Diagramación y retícula
- > Jerarquías y pesos visuales
- > Legibilidad y lecturabilidad
- > Diseño de personaje
- > Ilustraciones
- > Prueba de impresión
- > Impacto visual
- > Normas de composición
- > Estética
- > Concepto creativo

Observaciones: Para llevar a cabo la validación se llevó una prueba de impresión y una presentación digital para llevar a cabo el proceso. Para la prueba de impresión se tuvo que realizar correcciones de color ya que el azul y el rojo tenían demasiado magenta y cromáticamente era poco atractivo al imprimir. De la retroalimentación que se obtuvo se realizaron cambios a la línea gráfica propuesta para separar las secciones del cuerpo de texto con colores. Se decidió sintetizar el estilo "línea". de las manchas de pintura con las figuras geométricas representativas de la organización.

Cambios efectuados

En base a las observaciones anteriormente mencionadas se realizaron los siguientes cambios en el material.

Antes

Después

El mundo blanco

Prevea con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad: 7-
Lugar de desarrollo: Ambientes abiertos y cerrados
Tiempo mínimo: 40 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial Procure tener listo el modelo antes de iniciar la clase. Promueva la observación de la forma de cada objeto y su posición.
Ayúdelos a identificar el claro más claro y el oscuro más oscuro, para luego reconocer la variedad de grises.
Ayúdelos a comprender que la luz o el reflejo más brillante sobre los objetos, es blanco y que el blanco realmente blanco, no tiene que pretérito, sino que lo es el espejo blanco.

Durante el proceso Recomiende que el enfoque no es la "perfección del dibujo", si no la observación de las luces y las sombras.
Ayúdelos a explorar y observar cada elemento del modelo.
Haga valer toda la información de las tonalidades, que permitan formas y luz.

Final Asigne un momento para leer cuadernillo de experiencias diurno-nocturno.
Coloque los dibujos a la vista de todos.
Promueva intercambio de experiencia y la autoconformación (enfoca en sí mismo).
Invite a la observación en su diario vivir.

Eje artístico Observación de la escala tonal.
Eje emocional Atención, percepción, individualidad.

Preguntas Generadoras
¿Crees que un dibujo depende de claro, sombra y oscuridad?
¿Cuántos grises puedes encontrar en un objeto blanco?
¿Puedes identificar el blanco más blanco de tu modelo? ¿Dónde está?
¿Identificas tu negro más negro, ¿Dónde está?

1

Figura 46

El mundo blanco

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad: 7-
Lugar de desarrollo: Ambientes abiertos y cerrados
Tiempo mínimo: 40 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial Procure tener listo el modelo antes de iniciar la clase. Promueva la observación de la forma de cada objeto y su posición.
Ayúdelos a identificar "el blanco más blanco y el negro más negro" para luego reconocer la variedad de grises.
Ayúdelos a comprender que la luz o el reflejo más brillante sobre los objetos, es blanco y que el blanco realmente blanco, no tiene que pretérito, sino que lo es el papel blanco.

Durante el proceso Recomiende que el enfoque no es la "perfección del dibujo", si no la observación de las luces y las sombras.
Ayúdelos a explorar y observar cada elemento del modelo.
Haga valer toda la información de las tonalidades, que permitan las formas y la luz.

Final Asigne un momento para leer la libreta de experiencias diurno-nocturno.
Coloque los dibujos a la vista de todos.
Promueva intercambio de experiencia y la autoconformación (enfoca en sí mismo).
Invite a la observación en su diario vivir.

Eje artístico Observación de la escala tonal.
Eje emocional Atención, percepción, individualidad.

Preguntas Generadoras
¿Crees que un dibujo depende de claro, sombra y oscuridad?
¿Cuántos grises puedes encontrar en un objeto blanco?
¿Puedes identificar el blanco más blanco de tu modelo? ¿Dónde está?
¿Identificas tu negro más negro, ¿Dónde está?

15

Figura 47

El mundo blanco

¿Crees que un dibujo depende de blanco gris y negro?
¿Cuántos grises puedes encontrar en un objeto blanco?

Materiales

- Objetos blancos.
- Superficie blanca para colocar los objetos.
- Plego de cartulina u hoja A3.
- Barra de carboncillo.
- Barra de yeso blanco.

Iluminación directa para el modelo.
Tarjeta de escala tonal (Buscador en el USB).
Cuadernillo de experiencias.

Reglas del juego

- Coloca tus dos objetos como modelo en una superficie iluminada, de color blanco.

1

Figura 48

2. Observa detenidamente el modelo y marca con el carboncillo el negro más negro y el blanco más blanco que ves en el objeto. El resto de manchas en el dibujo, deberán ser distintos grises. Identifícalos y dibújalos.

3. Utilizando carboncillo y yeso consigue darle tonalidades a cada objeto, usa la tarjeta de escala tonal para guiarte.
Negro: carboncillo.
Blanco: yeso.
Gris: yeso y carboncillo.

4. Deja la hoja en blanco, en los espacios donde la luz sea más intensa. Recuerda los objetos, blancos las luces y sombras son suaves, no rayes muy fuerte con el carboncillo.

Lo interesante será observar y representar todas las tonalidades negras, blancas y grises, de cada objeto.

Al terminar, coloca en tu cuadernillo
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 14 minutos para realizar esta parte. El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro la pueda leer.

Reúnete con tus compañeros/muestra y comparte la experiencia que adquiriste al realizar el ejercicio.

2

Figura 49

Antes

El mundo blanco

¿Crees que un dibujo depende de blanco, gris y negro?
¿Cuántos grises puedes encontrar en un objeto blanco?

Materiales

- objetos blancos.
- Superficie blanca para colocar los objetos.
- pliego de cartulina u hoja A3.
- barra de carboncillo.
- barra de yeso blanco.

Iluminación directa para el modelo.
Tarjeta de escala tonal.
Cuadernillo de experiencias.

Reglas del juego

- Coloca tus dos objetos como modelo en una superficie iluminada, de color blanco.

11

Figura 50

2. Observa detenidamente el modelo y marca con el carboncillo el negro más negro y el blanco más blanco que ves en el objeto. El resto de manchas en el dibujo, deberán ser distintos grises. Identifícalos y dibújalos.

3. Utilizando carboncillo y yeso consigue darle tonalidades a cada objeto, usa la tarjeta de escala tonal para guiarte.
Negro: carboncillo.
Blanco: yeso.
Gris: yeso y carboncillo.

4. Deja la hoja en blanco, en los espacios donde la luz sea más intensa. Recuerda los objetos, blancos las luces y sombras son suaves, no rayes muy fuerte con el carboncillo.

Lo interesante será observar y representar todas las tonalidades negras, blancas y grises, de cada objeto.

Al terminar, coloca en tu cuadernillo
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte. El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro la pueda leer.

Reúnete con tus compañeros/muestra y comparte la experiencia que adquiriste al realizar el ejercicio.

12

Figura 51

Después

Tercer nivel de visualización



Figura 52

Validación GO primario

Validación de personajes

Se realizó un primer intento de validar el material. Para esto se asistió a un evento organizado por el Colectivo Arranca Cebollas, sábado 21 de octubre, quienes dieron un espacio para la realización de este proceso.

Se encontró con la dificultad de que muchos de los niños no sabían leer por lo tanto se optó a validar únicamente los personajes de forma improvisada. Se preguntó si les gustaban los personajes y cuál era su favorito a 10 niños. Se tiene una grabación audio y una grabación de video previa al intento de validación fallido.

Para apoyar al colectivo con su evento se hizo retratos caricaturizados. Los primeros 10 pidieron retratos de ellos mismos. 11 niños que no formaban parte de los 10 originales pidieron dibujos de los personajes del material, haciendo un total de 21 niños, comprendidos en las edades del grupo objetivo, participantes en la validación.



Figura 53



Figura 54



Figura 55

Validación de ejercicios

Se decidió validar haciendo preguntas a 9* niños, comprendidos en las edades del grupo objetivo, durante la actividad dominical de Pasos y Pedales, el domingo 29 de octubre.

Se decidió utilizar dos técnicas de investigación: observación y la entrevista. Para realizar la entrevista se redactó una guía que evaluaba redacción, legibilidad, diseño de personajes, composición visual, ilustraciones y comprensión del contenido.



Figura 56

Se pidió permiso a los padres de grabar video y audio de los niños, pero sólo se obtuvo permiso de grabar y fotografiar a 7 de los participantes. Se anotaron los resultados.

Se redujo la cantidad de preguntas de guía original con tal de no quitarles tiempo a los padres y a los niños. A su vez la pregunta de con cuál personaje se identificaban se cambió por “¿Cuál de ellos se podría volver tu amigo?”



Figura 57

Observaciones: La respuesta ante los personajes fue positiva de nuevo. Se deben realizar cambios en las expresiones de algunos de los personajes (como ya se había encontrado con anterioridad), el contexto del color azul y las preguntas hace que algunos entiendan mejor las expresiones de la niña y el niño pensativos. Los niños asombrados dan una percepción de susto. La redacción debe ser revisada porque es demasiado compleja. Se necesita hacer cambios a la ilustración de la hoja de papel ya que es confusa (pensaban que era un pizarrón). La palabra cuadernillo será cambiada por libreta. Sólo un niño no encontró parecida la ilustración de la tarjeta de escala tonal. Los niños entendieron las instrucciones y las ilustraciones sirvieron de apoyo.



Figura 58



Figura 59



Figura 60



Figura 61

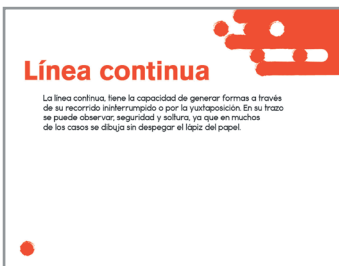


Figura 62

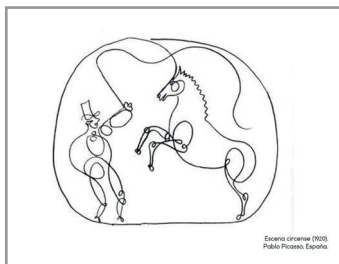


Figura 63



Figura 64

Otros materiales producidos

Tarjetas

Se realizó un glosario usando un código de color para resaltar las palabras clave que llevarán cada ejercicio al éxito. Los colores fueron determinados por psicología del color establecida de acuerdo con las tres secciones definidas:

- > Psicocognitiva.
- > Artística.
- > Frases del texto.
- > Tarjeta de escala tonal.

Secciones introductorias

Se diagramaron también tres secciones introductorias que narran la metodología que el CAP desea que implementen en el libro.

Portadillas de unidad

Se realizaron portadillas para separar las dos unidades que conforman el material:

- > Dibujo.
- > Color y Contexto.

Validación GO secundario

Para realizar esta validación, por dificultades de gestión con la institución, se tomó la decisión de realizar únicamente la investigación por medio de una encuesta online usando Google Encuestas como herramienta. Se redactó un instrumento de validación en el cual se evaluaba legibilidad, redacción, evaluación de utilidad (para las tarjetas), jerarquía tipográfica y composición. Se envió la encuesta a tres personas que se dedican a la educación, incluyendo dos profesores de arte y una profesora de primaria, de las edades comprendidas en el grupo objetivo.

Observaciones

Uno de los encuestados no encontró lo suficientemente interesantes los personajes y observo que sería mejor agregarle más colores (pero es la única respuesta contradictoria que se ha tenido ante los personajes, y los niños, a quienes va dirigido el material del estudiante, todos respondieron de forma positiva).

Nuevamente se hizo referencia a la redacción inapropiada en el material de estudiantes. Fue requerido por dos de los tres encuestados agregar el glosario al libro impreso y no sólo a las tarjetas.

Cambios efectuados

En base a los resultados de las tres validaciones anteriormente mencionadas se realizaron los siguientes cambios en el material.



Figura 65



Figura 66

Antes

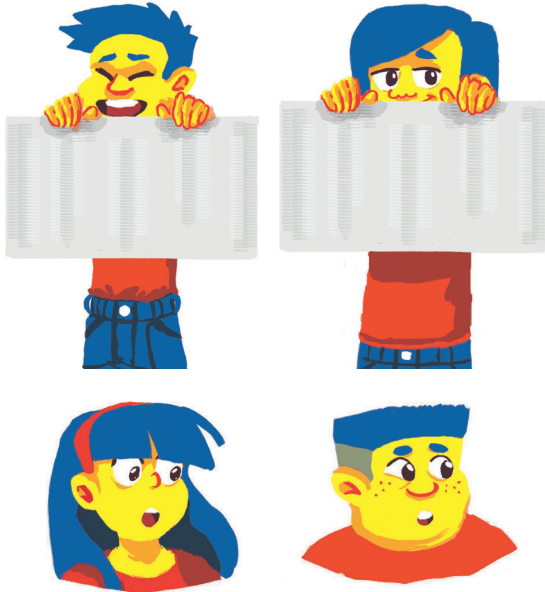


Figura 67

Después

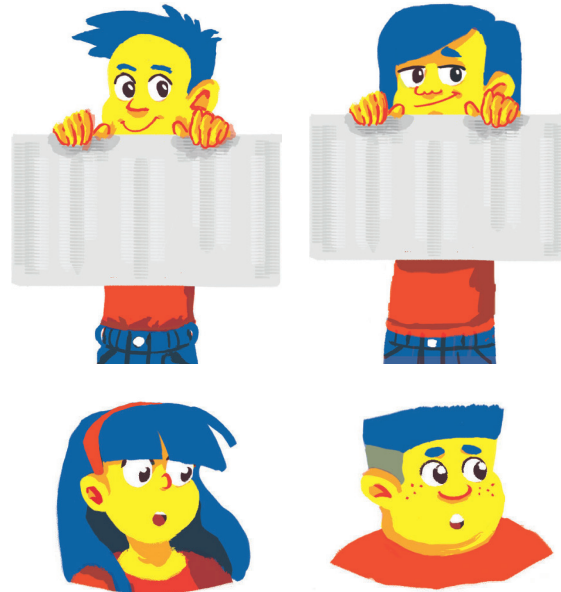


Figura 68

Antes

Cuadro comparativo Diferencias entre el métodos de enseñanza		
Unidad de análisis	Método —CAP—	Método Tradicional
Alumno	Agente activo, procesador y constructor de información, con autovaloración creativa que aprende de sus propios mecanismos y experiencias de aprendizaje. Reconstruye saberes culturales.	Sujeto receptor de información. Adquiere repertorio de conceptos dando énfasis a la repetición de un modelo.
Aprendizaje	Cambios en los procesos cognitivos y emocionales, valoración a la capacidad innata, se desarrolla en forma experiencial, auto iniciada y perdurable.	Cambios en la conducta de acuerdo a programas estandarizados.
Enseñanza	Centrado en la individualidad, orientado a los procesos de reconstrucción del conocimiento y emociones, con actividades auto estructuradas en contextos didácticos estimulantes.	Hace hincapié en el conocimiento memorístico, promueve el aprendizaje cuantitativo.
Mediador	Promotor y facilitador del aprendizaje significativo y autónomo. Creador de un ambiente de libertad, confianza y respeto. Constructor de puentes emocionales.	Actúa como único parámetro de valoración del producto creado. Administrador de recursos. Modelo que presenta patrones conductuales.
Evaluación	Referido al grado de significatividad de los aprendizajes declarativos, procedimentales y Actitudes del alumno. Observación de los procesos cognitivos y efectos durante la experiencia de aprendizaje.	Mediante el registro de resultados observables y cuantitativos a partir de lo que dice y hace el alumno.

Figura 69

Después

Cuadro comparativo Diferencias entre el métodos de enseñanza		
Unidad de análisis	Método —CAP—	Método Tradicional
Alumno	Agente activo, procesador y constructor de información, con autovaloración creativa que aprende de sus propios mecanismos y experiencias de aprendizaje. Reconstruye saberes culturales.	Sujeto receptor de información. Adquiere repertorio de conceptos dando énfasis a la repetición de un modelo.
Aprendizaje	Cambios en los procesos cognitivos y emocionales, valoración a la capacidad innata, se desarrolla en forma experiencial, auto iniciada y perdurable.	Cambios en la conducta de acuerdo a programas estandarizados.
Enseñanza	Centrado en la individualidad, orientado a los procesos de reconstrucción del conocimiento y emociones, con actividades auto estructuradas en contextos didácticos estimulantes.	Hace hincapié en el conocimiento memorístico, promueve el aprendizaje cuantitativo.
Mediador	Promotor y facilitador del aprendizaje significativo y autónomo. Creador de un ambiente de libertad, confianza y respeto. Constructor de puentes emocionales.	Actúa como único parámetro de valoración del producto creado. Administrador de recursos. Modelo que presenta patrones conductuales.
Evaluación	Referido al grado de significatividad de los aprendizajes declarativos, procedimentales y Actitudes del alumno. Observación de los procesos cognitivos y efectos durante la experiencia de aprendizaje.	Mediante el registro de resultados observables y cuantitativos a partir de lo que dice y hace el alumno.

Figura 70

Propuesta final



Concepto Creativo “Lienzo de emociones”.

Se utiliza como figura retórica el lienzo, un material artístico entretejido, ya que se están volviendo a enlazar las relaciones familiares entre padres e hijos, por medio de las emociones que compartan al realizar los ejercicios artísticos juntos. Al final de todos los ejercicios siempre existe una reflexión para que el niño exprese sus sentimientos, lo cual sirve como un punto clave para iniciar conversaciones honestas que tanto se necesitan para tener buenas relaciones familiares y para formar alianzas o comunidades amistosas con sus compañeros de clase.

Fundamentación

Color

Tríada complementaria (Amarillo-Azul-Rojo).

Son los colores primarios en la pintura, que se asocia con el contenido del material al ser primeros acercamientos de aprendizaje artístico. La variación en los colores de la tríada complementaria se realizó específicamente en el color rojo, el cual tiene un porcentaje más alto de amarillo que de magenta, para darle un tono un poco más naranja, para connotar calidez.

Azul. En la diagramación, tanto las áreas de la mancha azul como las palabras del texto que se resaltan, se relacionan con temáticas relacionadas con síntesis del conocimiento y reflexión. Se exceptúan las palabras resaltadas con rojo, las cuales se resaltan con rojo porque el texto ya es de color azul en los globos de texto para las frases iniciales de ejercicio.

Rojo(rojo-naranja). Se asocia con la energía, por lo que se utiliza para remarcar áreas relacionadas con los pasos a realizar y comparte pasión, un sentimiento elemental para realizar por los ejercicios que se presentan. Se utiliza de forma más predominante que el resto porque es un color importante dentro de la imagen corporativa de la institución educativa.

Amarillo. Es un color que se asocia con la alegría, la creatividad y la diversión; busca ser motivador y dar energía positiva al inicio de los ejercicios. Al ser los colores utilizados en una paleta limitada (con superposición para la creación de sombras en las ilustraciones), el amarillo se toma como el color de piel para dar a entender que estos se están divirtiendo.

C: 100

M: 70

Y: 0

K: 0

C: 0

M: 90

Y: 100

K: 0

C: 0

M: 0

Y: 100

K: 0

ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmopqrst
vwxyz
1234567890
.:;!,i#.".';/_[]--
".'¢\$€£=%+@&™<>

ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmopqrst
vwxyz
1234567890
.:;!,i#.".';/_[]--
".'¢\$€£=%+@&™<>

1234567890
.:;!,i#.".';/_[]--
".'¢\$€£=%+@&™<>

Tipografía

Para títulos y subtítulos.

Akzidenz Grotesk CE Bold. Fuente san serif grotesca. Forma parte de las normas gráficas que la organización tenía como requerimiento de utilizar en sus textos ya que forma parte de su línea gráfica actual. Al ser un estilo bold permite reforzar la jerarquía de los títulos.

Para el texto.

Anke Regular. Fuente san serif geométrica. Se utiliza en tamaño 12 para los niños ya que es el tamaño mínimo establecido para los libros infantiles. (No lleva partición silábica en el texto de niños porque algunos de estos todavía están en las edades de aprendizaje de lectura).

Para los números:

Kathind Round. Fuente sans serif geométrica bold. Se utiliza una tipografía distinta a la de los títulos ya que esta tiene trazos mucho más geométricos, que los vuelven más reconocibles, fáciles de leer y sirve para reforzar el aprendizaje de los números.

Retícula

Material de niños

Para un formato tamaño carta se diseñó una retícula modular, para representar de manera gráfica en la estructura el tramado de las hebras de un lienzo. Consta de ocho columnas y seis filas.

Material de adultos (libro)

Posee de una retícula modular similar a la anterior pero esta varía en la medida de los bordes ya que se debía diagramar más contenido.

Glosario (tarjetas)

Las tarjetas se realizaron en un formato de 5.25 x 4 in. Para definir este formato se tomó en cuenta que la organización requería la posibilidad de que esto fuera a poder ser impreso en inyección de tinta en una impresora normal, por si la persona que las compro perdiera una y las quisiera volver a imprimir, por lo que se hizo un formato un poco más pequeño que media carta para tomar en consideración el bleed y que pudieran caber cuatro tarjetas en una hoja carta.

Material de niños

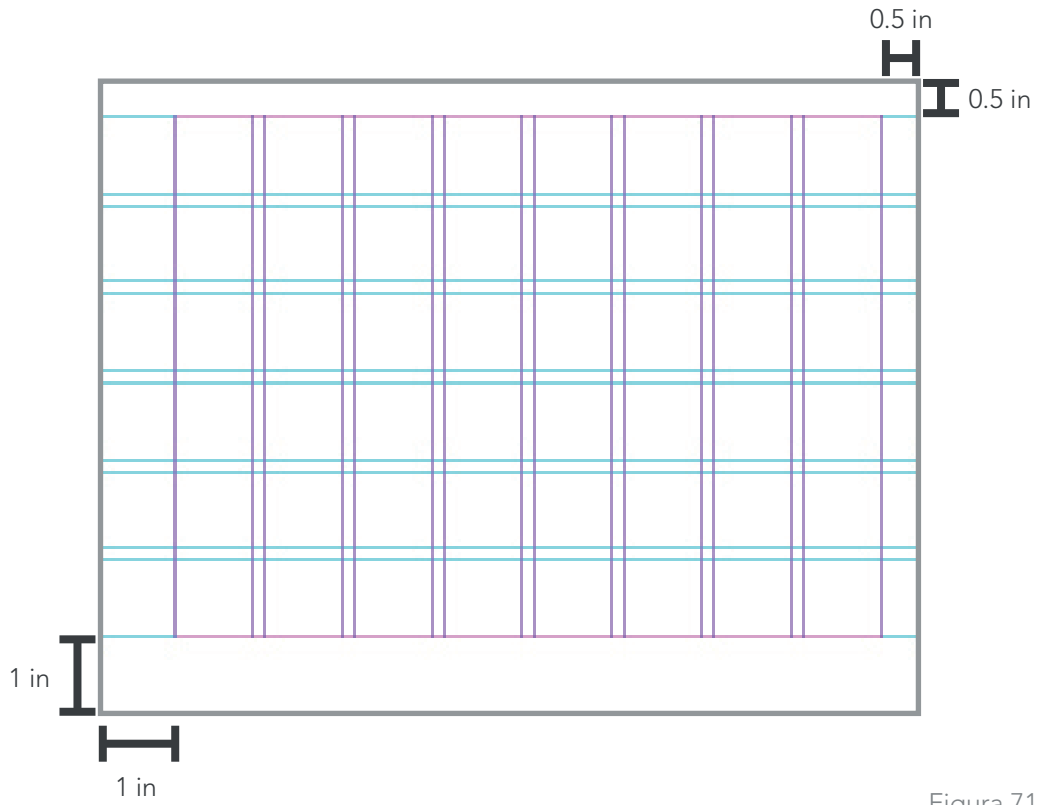


Figura 71

Material de adultos (libro)

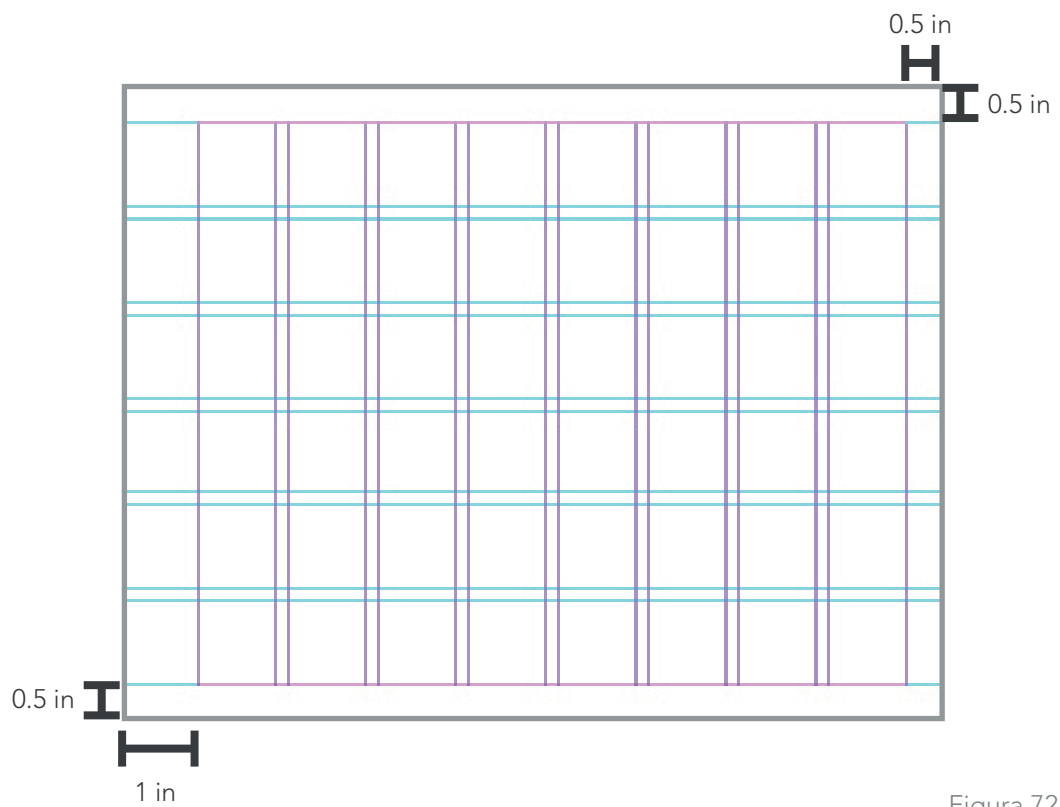


Figura 72

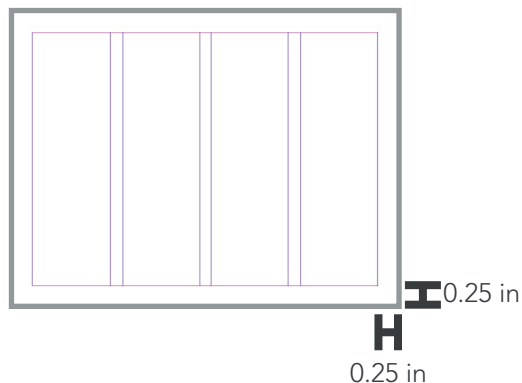


Figura 73

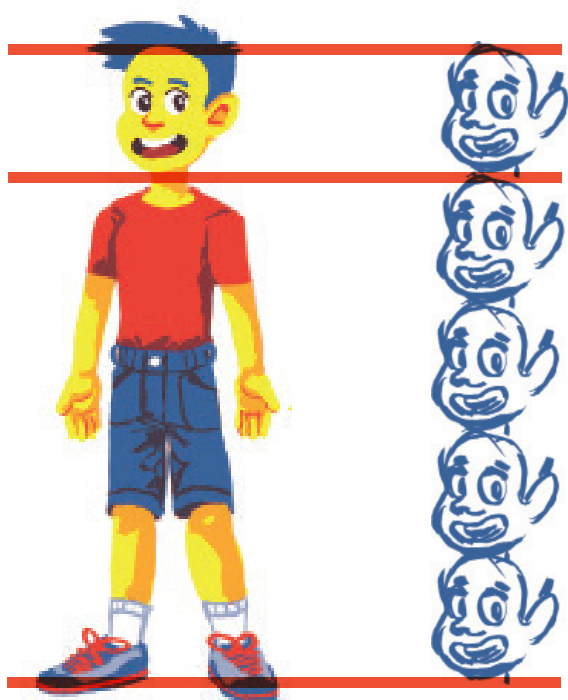


Figura 74

Diseño de personajes

Se tomó la decisión de utilizar personajes dentro de la diagramación del texto para que los niños se identificaran con el material a un nivel más profundo ya que estos connotan la personalidad que este quiere impartir. Se ha comprobado en estudios que incluir personajes en el diseño gráfico causa impacto y puede provocar la incidencia del consumo de un producto si ellos se identifican con los personajes. Se realizó un análisis de la construcción de personajes que ven en películas o series animadas de tv. Se formó un moodboard con referentes alternos que tuvieran las mismas características.

Las figuras de personajes protagónicos en la televisión actual predominan en el uso de formas redondas y cuadradas de manera en que dan una figura

amigable pero estable al mismo tiempo. En base a esto y a un proceso de bocetaje basado en formas geométricas básicas y manchas de marcador con formas redondeadas se llegó a concretar el diseño actual de los personajes.

Los personajes no sólo sirven de decoración en el texto, también apuntan con la mirada a las partes del texto o imágenes importantes en las que deben enfocar su atención los lectores. También interactúan sosteniendo elementos a los que se hace referencia en la frase inicial y con la frase de cierre del ejercicio que los invita a compartir con su maestro (o familiar) y el resto de sus compañeros (si los tiene), lo que acaba de experimentar y escribir en su libreta.

Arte conceptual



Figura 75

Aplicaciones

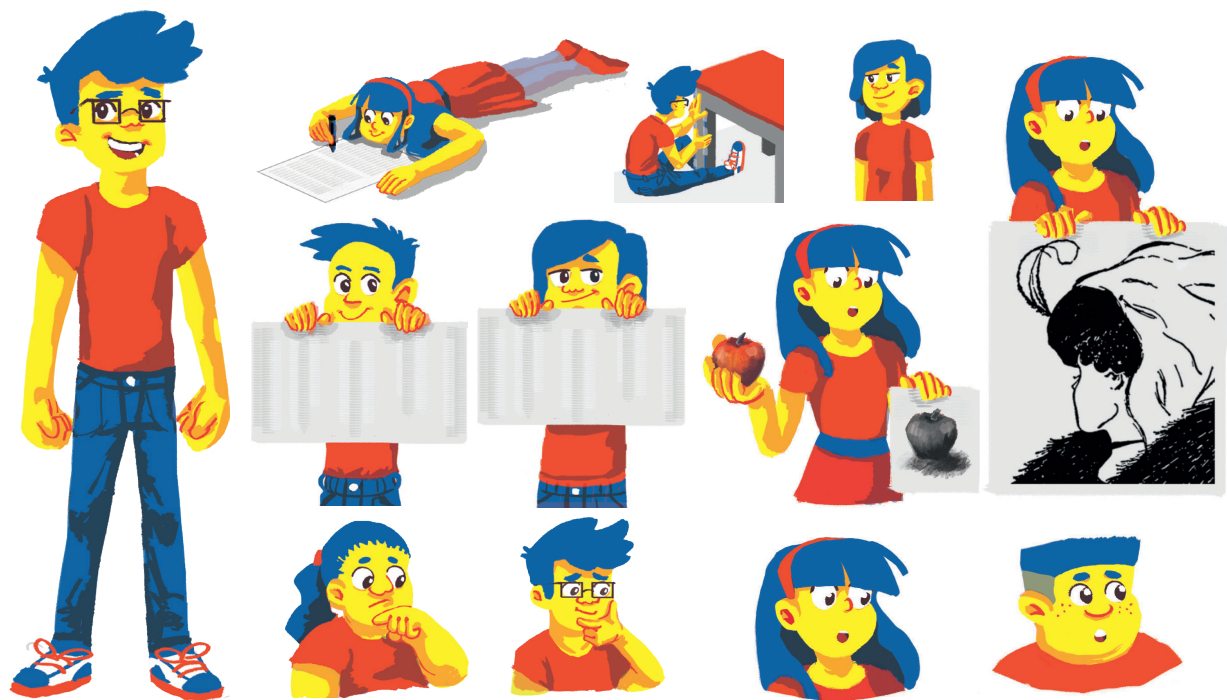


Figura 76



Figura 78

Pasos



Figura 79

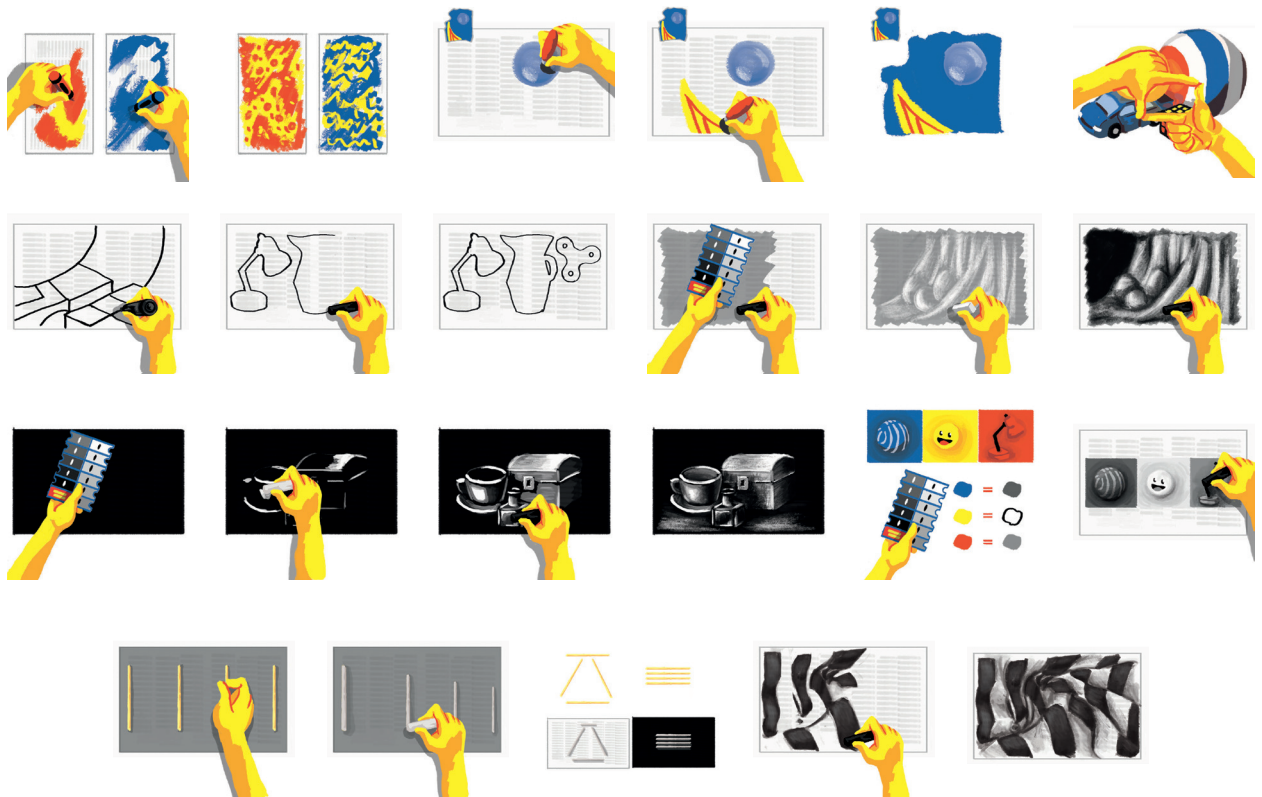


Figura 80

Elementos gráficos

Se realizaron como elementos gráficos manchas de pintura, que forman una estilización lineal de dos figuras geométricas básicas de la iconografía recurrente de la línea gráfica del CAP. El acabado que tienen estos elementos hace referencia a la forma en que se perciben las hebras entrelazadas del lienzo y enlazarlo más con el concepto creativo. Por el otro lado, también se utiliza como elemento gráfico globos de diálogo, los cuales, se utilizan para dar jerarquía a las preguntas introductorias del material de los niños y las frases que forman parte del glosario en las tarjetas; de esta manera, se evoca a la imagen de alguien que está hablando directamente con el lector y se hace la experiencia mucho más interactiva.



Figura 81

Vista preliminar de piezas gráficas

Guía del alumno



Figura 82



Figura 83

Manifiesto –CAP– para alumno

1. **Creo en lo que siempre pienso y voy.** Produce ideas en todo momento y todo lugar. Observa el mundo con una mente despierta.
2. **Si cometiste un error, no lo tienes que borrar.** Intenta integrarlo o convertirlo en algo nuevo. No te rindas ante los obstáculos. Usar y ejemplar: la creatividad es buena, nunca pienses lo contrario. Intenta de nuevo hasta encontrar lo mejor para ti.
3. **Ábrele al mundo.** Expresa lo que sientes, para que los demás te comprendan. Siéntete y goza lo que dibujas o haces. Vive al máximo cada momento y diviértete.
4. **Comparte las habilidades.** Respeta y ayuda a otros. La sana creatividad no compete, colabora.
5. **Se tu mismo.** Sigue a tu corazón, siéntete orgullo por de ti mismo, di lo que tengas que decir con tu trabajo.

Libro del alumno

CAP

USAC

Kit de aprendizaje artístico

Libro del alumno

Redacción y mediación pedagógica
 Delfina Esperanza de León y Flor de María Toque

La creatividad, diseño, diagramación, ilustraciones y diseño de packaging fue llevada a cabo por la estudiante Lisa Mariana Barrios, como parte de las cursos de Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado del décimo ciclo del año 2017 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para Creativo Artístico Pedagógico –CAP–, en convenio de la Asociación Ingaigán.

Asesora de curso de EPS
 Lidia Larisa Caridad Mendoza Alvarado

Asesora de curso de Proyecto de Graduación
 Lidia Larisa Caridad Mendoza Alvarado

Asesora Externa
 Lidia Mayr Aligandrea Galvez Soto (Psicóloga Clínica)

© Creativo Artístico Pedagógico –CAP–
 Ciudad de Guatemala - Guatemala, 2017
 Primera Edición.

Dedicatoria

A los niños y jóvenes que hemos conocido, que se atrevan a probar una, otra y otra vez a hacer lo que han soñado.

CAP

USAC

Figura 84

Querido pequeño lector

Este libro se ha escrito para que uses tus manos mientras descubres que el arte y una mente llena de inventos, están dentro de ti. ¡Usalos sin miedo! Cada vez que pruebas a hacer algo nuevo, creces!

Los ejercicios de dibujo que vas a encontrar en el libro, son la herencia que nos dejó nuestro maestro de arte antes de morir.

Los ejercicios de color y contexto, son los que usamos con muchos niños en las escuelas lejanas de las montañas de Guatemala, o en escuelas de la ciudad. Vimos siempre que hacerlos causaban alegría en todos.

Esperamos que disfrutes probando estos experimentos. Esperamos que estas actividades sean la base para desarrollar unos ojos que observen mucho y una mente que invente! Deseamos que sean la base de una vida creativa y rodeada de arte. Porque el arte es otra manifestación de la creatividad que ha acompañado al ser humano desde la prehistoria.

Vamos a hacer con las manos como lo hicieron los abuelos y como lo harán los niños del futuro.

Índice

Unidad 1: Dibujo 9

El mundo blanco.....	11
Salto entre negro, gris y blanco.....	13
Dibujo gigante.....	15
Figura y fondo.....	17
Ver en la oscuridad.....	19
¡Hágase la luz!.....	21
Traducción y color.....	23
¡Aplastemos e inflamos la realidad!.....	25
Trapo de rayas.....	27
Rayas y palos.....	29
Rayas en color plano.....	31
¡Échale volumen!.....	33
Rayas a todo volumen!.....	35
Fondo tricolor e invisible.....	37
La forma y la cosa.....	39

Unidad 2: Color y contexto 43

Lineas a nuestro alrededor.....	45
Formas y contornos.....	47
¡Güetes para diferentes.....	49
Descubre el café.....	51
¿Qué es un bodegón?.....	53
Reales e imaginarios.....	55
Destruir para construir.....	57
¡Dibujemos gigantes!.....	59
Pintar la música.....	61
¿Qué es? ¿Qué será?.....	63

1

Unidad Dibujo

Contenido

El mundo blanco.....	11
Salto entre negro, gris y blanco.....	13
Dibujo gigante.....	15
Figura y fondo.....	17
Ver en la oscuridad.....	19
¡Hágase la luz!.....	21
Traducción y color.....	23
¡Aplastemos e inflamos la realidad!.....	25
Trapo de rayas.....	27
Rayas y palos.....	29
Rayas en color plano.....	31
¡Échale volumen!.....	33
Rayas a todo volumen!.....	35
Fondo tricolor e invisible.....	37
La forma y la cosa.....	39

Figura 85

El mundo blanco



¿Crees que un dibujo depende de blanco, gris y negro?
¿Cuántos grises puedes encontrar en un objeto blanco?



Materiales

- 2 objetos blancos.
Superficie blanca para colocar los objetos.
- 1 pliego de cartulina u hoja A3.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Iluminación directa para el modelo.
- Tarjeta de escala tonal.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Coloca tus dos objetos como modelo en una superficie blanca.

11



2. Observa el modelo. Marca con el carboncillo el negro más negro que veas en el objeto. Deja la hoja en blanco, en los espacios donde este veas el blanco más blanco.
3. Crea los tonos grises con carboncillo y yeso. Usa tu tarjeta de escala tonal para guiarte. Negro: carboncillo. Blanco: yeso. Gris: yeso + carboncillo.
4. Recuerda los objetos blancos llenen luces y sombras suaves. No rayes muy fuerte con el carboncillo.

Lo interesante será observar y representar todas las tonalidades negras, blancas y grises, de cada objeto.

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Al terminar, anota en tu cuadernillo.
**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

12

Saltos entre negro, gris y blanco



¿Existen blancos y grises dentro de un objeto negro?



Materiales

- 3 objetos interesantes de tamaño mediano, de los siguientes colores: blanco, negro y gris.
Superficie blanca para colocar los objetos.
- 1 lámpara.
- 1 hoja A3.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Tarjeta de escala tonal.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Coloca los modelos sobre superficie de color blanco e ilumina.

13



2. Dibuja los modelos tratando de abarcar toda la hoja blanca. Observa con cuidado cada objeto.
3. Localiza y pinta el negro más negro en cada objeto. Luego, encuentra el blanco más blanco y deja sin marcar alguna el papel. Así será más fácil ubicar los tonos grises del modelo, para agregarlos.
4. Utilizando carboncillo y yeso para conseguir los distintos tonos de gris. Usa tu tarjeta de escala tonal para guiarte. Negro: carboncillo. Blanco: yeso. Gris: yeso + carboncillo.

Lo interesante será observar y representar las tonalidades negras, blancas y grises, que en realidad están en los objetos, a las que no ponemos atención.

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Al terminar, anota en tu cuadernillo.
**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

14

Dibujo gigante



¿Te imaginas un dibujo saliéndose del papel?
¿Para qué sirve el margen en una hoja de papel?



Materiales

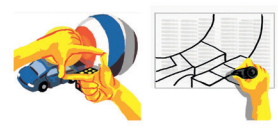
- 4 objetos de diferentes formas y color, que te interesen dibujar.
- 1 pliego de cartulina blanca.
- 1 marcador negro.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Coloca el modelo sobre una superficie plana y sientate frente a él.

15

Figura 86



- Escoge un punto interesante del modelo, donde los cuatro objetos se crucen entre sí. Esto hará más interesante el trabajo final.
- Dibuja en grande, procura que al dibujar los cuatro objetos se "salgan del papel" por los costados de la cartulina.


Al terminar, anota en tu cuadernillo:
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
 El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Figura y fondo

¿Crees que en una pintura o una fotografía, es importante lo que hay en el fondo?



Materiales

- 3 objetos de diferente forma y tamaño.
- 1 hoja doble oficio en blanco.
- 1 barra de carboncillo.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

- Escoge tres objetos que quieras dibujar y colócalos como modelos en una superficie iluminada. Siéntate frente al modelo.



- Utilizando una hoja doble oficio en blanco, dibuja únicamente el contorno de los modelos.
- Presta mucha atención al fondo.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
 El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Ver en la oscuridad

¿Qué es la penumbra? En una noche oscura, ¿cómo ves las cosas cuando aparece un relámpago? ¿Podrías dibujar sin fuentes de luz natural?



Materiales

- 1 barra de carboncillo
- 1 cartulina blanca.
- 3 huevos blancos
- 1 vela blanca.
- 1 tela blanca.
- 1 borrador.
- Cerillos (fósforos).
- Tarjeta de escala fonal.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

- Busca un lugar oscuro (tu habitación, o prepara el salón de clase para este ejercicio), y coloca el modelo sobre una superficie. Recuerda que la única fuente de luz para el modelo será tu vela encendida.



- Pinta con el carboncillo toda la hoja de un negro 50% (ver tarjeta de escala fonal). Esto lo lograrás echando la cantidad necesaria de carboncillo.
- Utiliza un borrador en vez de crayón y dibuja con él todas las luces que observas en el modelo (para el carboncillo para construir el dibujo).
- Los tonos grises más oscuros o más claros del 50%, los lograrás usando más carboncillo o borrándolo. El tono negro lo lograrás utilizando el carboncillo con precisión.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
 El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

¡Hágase la luz!

¿Sobre qué color de papel dibujas con más frecuencia? Cuando dibujas, ¿qué es lo que representas primero: la luz o la sombra?



Materiales

- 1 pliego de cartulina negra
- 3 objetos: uno negro, uno blanco, uno gris.
- 1 barra de yeso blanco
- 1 barra de carboncillo
- 1 lámpara
- Tarjeta de escala fonal.
- Libreta de experiencias

Reglas del juego

- Coloca los tres objetos de forma interesante, sobre la mesa e iluminados.

Figura 87

Traducción y color



2. Observa los objetos y dibújalos. Empieza por uno de tu elección. Localiza tu negro más negro y blanco más blanco en cada objeto, para luego identificar los grises.



3. Para dibujar la luz, utiliza yeso blanco.



4. Para los grises, mezcla carbóncillo y yeso.



5. Para el tono negro de cada objeto deja el papel negro tal cual.

Si tuvieras una manzana roja, ¿Utilizarías negro, blanco o gris para representarla? ¿Cómo se ve una imagen al fotocopiada en blanco y negro?



Materiales

- 3 objetos medianos, de los siguientes colores: rojo, amarillo y azul.
- 3 relazos de tela de 50 X 50 centímetros de los siguientes colores: rojo, amarillo y azul.
- 1 hoja A3 o doble oficio en blanco sin marginar.
- 1 barra de carbóncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- 1 rollo de maskin tape de 1 pulgada.
- Tarjeta de escala tonal.
- Libreta de experiencias.

22

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.


23

¡Aplastemos e inflamos la realidad!

Reglas del juego

1. Coloca las telas debajo de los objetos, para complementar el modelo para dibujar. Cuida que cada color se tape entre sí (objeto azul con tela azul).
2. Dibuja con carbóncillo en barra y yeso, haciendo la siguiente traducción (ver tarjeta de escala tonal): Rojo = negro 50%. Amarillo = blanco. Azul = negro 70%.

Cuando ves las montañas y cerros, ¿te parecen unas más lejanas y otras más cercanas? ¿Porque?



Materiales

- 3 hojas o hojas de papel de 18 x 24 pulgadas: uno blanco, uno negro, uno gris.
- 4 pajillas, crayones u objetos largos y delgados.
- 1 barra de carbóncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Busca un espacio estable e iluminado para colocar las pajillas de manera en que tenga el efecto de menor espacio.

24

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

25

Trapo de rayas



2. Juega con ellos hasta encontrar el mayor efecto de espacio entre ellos. Sepáralos lo más que puedas. Imagina que inflas tu dibujo.



3. Toma uno de los hojas de papel y dibuja los puntos. Debes fijarte en los tonos, sombras, luces y por supuesto, el espacio.



4. Repite el proceso de juego dos veces más. Piensa en cómo reducir la sensación de espacio en tu dibujo. Debe parecer el mundo más plano posible.

Observa detenidamente las rayas paralelas de la tela. ¿En algún momento se separan? ¿Qué movimiento siguen? ¿Como río, como calle, como zigzag?



Materiales

- Tela rayada de 60 x 60 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carbóncillo.
- 1 barra de yeso.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Coloca la tela como modelo, de manera que se arrugue y las rayas vayan hacia distintos puntos.

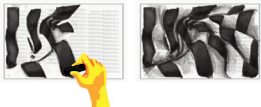
26

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

27

Figura 88

Rayas y palos



- Dibuja tu modelo de tela rayada.
- Trata de seguir el viaje de las líneas en cada arruga.


En un mundo dibujado, ¿podrían existir cosas más duras que otras?

28


Al terminar, anota en tu cuadernillo:
**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.



Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.



Materiales

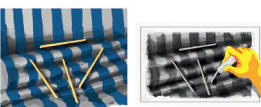
- 4 hojas de papel de 18 x 24 pulgadas: uno blanco, uno negro, uno gris y uno papel craft.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- 4 palillos de madera de 10 centímetros.
- Pedazo de tela rayada de 50 x 50 centímetros.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

- Busca un espacio para colocar la tela rayada de manera en que sus líneas se vean viajando hacia distintos puntos.

29

Rayas en color plano



- Coloca sobre ella los cuatro palillos, de la manera que más te guste, para dibujarlos.
- Trata que tu dibujo muestre la dureza de los palillos y la textura de la tela.
- Dibuja sobre cada uno de los cuatro hojas de papel, el mismo modelo, es decir la tela y los palillos.


¿De qué color es en realidad una cebra?
¿Qué diferencia ves, en una tela planchada y otra arrugada?
¿Sabes qué es un dibujo lineal?

30


Al terminar, anota en tu cuadernillo:
**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.



Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.



Materiales

Tela rayada de 60 x 60 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).


- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias.

Reglas del juego

- Coloca la tela como modelo, de manera que se arrugue y las rayas viajen hacia distintos puntos.

31

¡Échale volumen!



- Dibuja solamente "las rayas de la tela". No pongas atención a las luces ni sombras, ni a lo que la rodea.
- Usa una misma fuerza al pintar, para que el color final sea un color "plano".


¿Por qué crees que la luz y la sombra son importantes para darle volumen a un objeto?

32

Al terminar, anota en tu cuadernillo:
**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**


Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.



Al terminar te darás cuenta de la maravilla del resultado al usar un solo color plano y sin brillos.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.



Materiales

Tela rayada de 60 x 60 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).

- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias.


Reglas del juego

- Coloca la tela como modelo, de manera que se arrugue y las rayas viajen hacia distintos puntos.

33

Figura 89

¡Rayas a todo volumen!



2. Observa las sombras de la tela sobre la superficie plana donde la has colocado.
3. Marca sobre el papel los tonos de claros y oscuros que observes en la tela.
4. Sigue la forma de las arrugas y pliegues de la tela para dar el efecto "volumen" a tu dibujo.

Esta vez se unirán las experiencias de los cuatro ejercicios anteriores en uno solo. ¿Por qué crees que es importante la observación aguda en este ejercicio?

Materiales

- 1. Tela rayada de 60 x 60 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).
- 1. hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1. barra de carboncillo.
- 1. barra de yeso blanca.
- Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego

1. Coloca la tela como modelo, de manera que se arrugue y las rayas viajen hacia distintos puntos.

34

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

35

Fondo tricolor e invisible



2. En este dibujo unirás en tu mente las experiencias de los tres dibujos anteriores.
3. Dibujarás la tela rayada incluyendo las rayas, sus luces y sombras.
4. Por medio de ellos, girarás volumen a todo tu dibujo!

¿Crees que es posible dibujar sobre tres tonos de papel al mismo tiempo?

Materiales:

- Objetos interesantes que quieras dibujar.
- 3. trozos de papel de 18 x 24 pulgadas uno gris, uno blanco y uno negro.
- Maskin tape.
- 1. barra de carboncillo
- 1. barra de yeso.
- Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego

1. Coloca tus objetos elegidos como modelo.

36

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

37

La forma y la cosa



2. Pega los tres trozos de papel para formar una sola hoja en la cual dibujar.
3. Dibuja tu modelo en la hoja tricolor.

¿Qué personaje observas acá? Cuando olvidas la forma real de un objeto, ¿puedes descubrir más formas?

Materiales

- 1. objeto de forma interesante para ti.
- 1. hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1. marcador negro.
- Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego


1. Coloca tu objeto en un espacio estable e iluminado. Toma tu hoja de papel y abruja.

38

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

39

Figura 90



2. Mientras dibujas, olvida lo que sabes del objeto.

3. Piensa en las formas geométricas básicas del objeto: los círculos, cuadrados, triángulos que encuentres dentro de su forma y orillas.

Al terminar, tal vez tu "dibujo" no se parezca tanto al modelo, pero conocerás más y mejor a ese objeto que antes.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

40

2 Unidad

Color y contexto

Contenido

- Lineas a nuestro alrededor.....45
- Formas y contornos.....47
- Iguales pero diferentes.....49
- Descubre el café.....51
- ¿Qué es un bodegón?.....53
- Reales e imaginarios.....55
- Destruir para construir.....57
- ¡Dibujemos gigantes!.....59
- Pinlar la música.....61
- ¿Qué es? ¿Qué será?.....63

Líneas a nuestro alrededor

¿Crees que el mundo esté construido por líneas imaginarias?
 ¿Cuántas líneas puedes encontrar en un momento?

Materiales

- 1 cuaderno de dibujo.
- Lanas o hilos de colores.
- 1 Rollo de maskin u otro material para pegar las hebras en el entorno.
- Espacio abierto.
- Herramientas para dibujar.
- Libreta de experiencias.

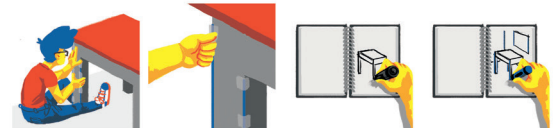
Reglas del juego

1. Únete a un grupo. Tu guía les asignará un tipo de línea para trabajar. Pregunta si no comprendes la diferencia entre los tipos de línea.

45

Figura 91

Formas y contornos



2. Junto a tu grupo busca y señala la mayor cantidad de líneas del tipo que te asignaron.
3. Asegúrate que la lana o hilos queden bien pegados.
4. Elige alguno de los lugares donde encuentres las líneas que le correspondan y haz un dibujo con crayón negro o lápiz.
5. Cuando termines el dibujo, marca las líneas con el mismo color de la lana que usaste en la realidad.

¿Sabes los nombres de las líneas imaginarias que rodean las cosas?
Esas líneas imaginarias, ¿son "la forma" de las cosas?

Materiales

- hoja A3
Diversos objetos (juguetes, ramas, útiles escolares etc.)
Lápices, crayones o marcadores.
Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

46

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.


Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si no comprendes la diferencia entre un "contorno" y una "forma".

47

Iguales pero diferentes



2. Toma un objeto y descríbalo sin miedo.
3. Ponlo sobre tu hoja, y repasa su contorno con un marcador o crayón.
4. Llena tu hoja con los contornos de distintos objetos y colores.

¿Los colores tendrán "tonos" diferentes igual que la música?
¿El color rojo siempre se llama rojo, aunque haya distintos rojos?

Materiales

- hoja A3.
Pinturas asignadas por tu guía.
Pinceles (o puedes usar tus dedos).
Limpiador o trapos.
- vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

48

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si no comprendes la diferencia entre un "tono" y otro.

49

¿Qué es un bodegón?



2. Mezcla los tres colores primarios al mismo tiempo. Ensayá en un papel todos los tonos distintos que puedas lograr.
3. Pinta un modelo usando los distintos tonos de café que has descubierto.
4. Recuerda marcar los tonos claros y oscuros desde el principio, y luego pasar a los tonos intermedios.

¿Has oído alguna vez la palabra bodegón?
¿Qué es lo primero que piensas al oír esta palabra?
¿El significado se parece a lo que habías pensado?

Materiales

- hoja A3.
Pintura acrílica o témpera.
Pinceles.
Papel periódico u otro papel de reciclaje.
Mask tape o hilo.
Limpiador o trapos.
- vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

52

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

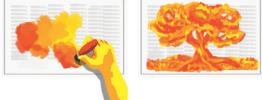
Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si te quedaron dudas.

53

Figura 92

Descubre el café



- Recibe los dos colores que le entregará tu guía y sobre un papel mezcla los colores para conseguir distintos tonos.
- Realiza un dibujo libre (un paisaje, una cara o un animal). Píntalo usando los diferentes tonos que descubriste en el paso anterior.

¿Los colores tienen "tonos" diferentes como la música?
¿El color café es sólo uno?

Materiales

- hajas A3 (pueden ser más).
- Pinturas líquidas de los colores primarios. Pinceles (o puedes usar tus dedos). Limpiador o trapos.
- vaso lleno de agua para limpiar. Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

50

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si le quedaron dudas.

51

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Reales e imaginarios



- Moldea y aprieta el papel con el hilo o maskin, hasta formar una fruta o vendaja que veas mucho en tu región.
- Cuando hayas moldeado tu fruta o verdura, píntala lo más parecido a como las recuerdas.
- Con las frutas, verduras o comestibles que cada compañero ha moldeado y pintado, el grupo construirá un arreglo, su propio "bodegón".
- Al terminar de ordenar el "bodegón", realiza una pintura de ese modelo, mezclando todos los colores tal y como aprendiste.

¿Puedes transformar la realidad?
¿Puedes crear un mundo imaginario a partir de un objeto real?

Materiales

- haja A3. Pintura acrílica o témpera. Pinceles. Objetos variados como flores, hojas, envoltorios de chucherías, juguetes, etc. Limpiador o trapos.
- vaso lleno de agua para limpiar. Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

54

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si le quedaron dudas.

55

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Destruir para construir



- Observa los modelos. e imagina cómo podrían convertirse en otra cosa. Por ejemplo: ¿qué pasaría si usáramos libros para navegar el mar?
- Cuando hayas decidido cómo transformar los modelos, píntalos lo más parecido a como los ves, pero transforma la manera en la que se usan.

¿Se puede construir con un material destruido?
¿Los pedazos rotos de algo pueden servir para dibujar?

Materiales

- hajas A3 color: blanco, negro y gris (o kraft).
- cartón o cartulina para soporte del trabajo.
- modelo brillante (una olla, trofeo, florero, etc). Pegamento. Libreta de experiencias.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

56

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reglas del juego

- Escucha las indicaciones de tu guía. Pregunta si le quedaron dudas.


57

Crearás un mundo parecido al real, pero diferente porque será imaginado por ti.


Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

Figura 93


¡Dibujemos gigantes!




2. Rompe en muchos pedazos los papeles blanco, negro y tono gris. Usas estos trozos de papel para construir el dibujo.



3. Con mucho cuidado y atención, ensaya construir tu modelo sin usar goma, poniendo papel negro en las sombras más oscuras, gris en las tonos medios y blanco en los brillos.



4. Cuando estés seguro pega las partes de tu 'pintura'. No olvides trabajar grande y ocupar toda la hoja con tu trabajo.



5. Cuando acabes deja secar y ayuda a limpiar el espacio.

¿Qué tan grande crees que puedes dibujar este día?
¿Crees que puedes dibujarte a ti mismo?
¿Crees que puedes dibujar una cara humana?

Materiales

- 4 hojas A3.
- 1 espejo de mano (si no tienes espejo, puedes usar a un amigo como modelo).
Crayones, marcadores o pinturas.
Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Siéntate en un lugar cómodo para dibujar. Toma una de las cuatro hojas de papel de tus materiales.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

58

59

Pintar con la música



2. Toma tu espejo (o llama a tu amigo) y prepárate a dibujar sin miedo, su cara en partes separadas.



3. Para empezar, elige una de las partes principales de la cara. Puede ser un ojo o el otro, la nariz o la boca. Dibuja y pinta la parte elegida de manera que ocupe todo el papel.



4. Dibuja el resto de las partes principales de la cara una por cada hoja de papel. No olvides poner mucha atención a los detalles como el color de los ojos, de piel, lunares, etc.



5. Al terminar, busca un espacio para armar la cara, une las cuatro partes dibujadas, como si estuvieras armando un rompecabezas.

¿Se puede pintar o dibujar algo invisible?
¿Crees que podrías dibujar la música?

Materiales

- 2 pliegos de papel bond, cartulina o papel kraft partidos a la mitad.
Yesos, marcadores o crayones de cera de distintos colores.
Maskin tape.
Aparato reproductor de música.
Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Enciende tu aparato reproductor de música.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

60

61

¿Qué es? ¿Qué será?



2. Toma dos pedazos de cartulina y ponlos debajo de cada una de tus manos.



3. Toma un crayón o yeso en cada mano y dibuja la música con ambas manos siguiendo el ritmo, tal y como lo haces al bailar.



4. Cambia de color cada vez que quieras. Recuerda llenar toda la hoja con tu trabajo.



5. Si se acaba la canción o el papel y te quedan ganas de seguir pintando, utiliza el segundo par de trozos de papel que te quedan.

Será que si haces algo sin entenderlo por completo, ¿podrías entenderlo luego?
¿Lo que haces en solitario es importante para los demás?

Materiales

- 1 hoja A3.
Trozo de una imagen recortada.
Pinturas.
Pinceles.
Tijeras.
Limpiador o trapos.
- 1 vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias.

Reglas del juego

1. Escucha las indicaciones de tu guía. Pregúnta si te quedó alguna duda.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:

**¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?**

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.

El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

62

63

Figura 94

2. Recibe la imagen que te entregará tu guía. Aumenta su tamaño dibujándola y pintándola en tu hoja de papel con mucha atención.

3. Cuida que la forma y el color sean lo más parecido a la imagen que te han entregado.

4. Recorta las orillas de la hoja y procura que sean parecidas a las del recorte que te entregaron.

Al terminar, tu guía te explicará el significado de este ejercicio.

Al terminar, anota en tu cuadernillo:
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

Toma de 10 a 15 minutos para realizar esta parte.
 El tipo de letra y la herramienta con la que escribas no es importante. Lo importante es sentir, recordar y escribir de manera que otro lo pueda leer.

Reúnete con tus compañeros y maestro para compartir tu experiencia de realizar el ejercicio.

64

Figura 95

Tarjeta de escala tonal

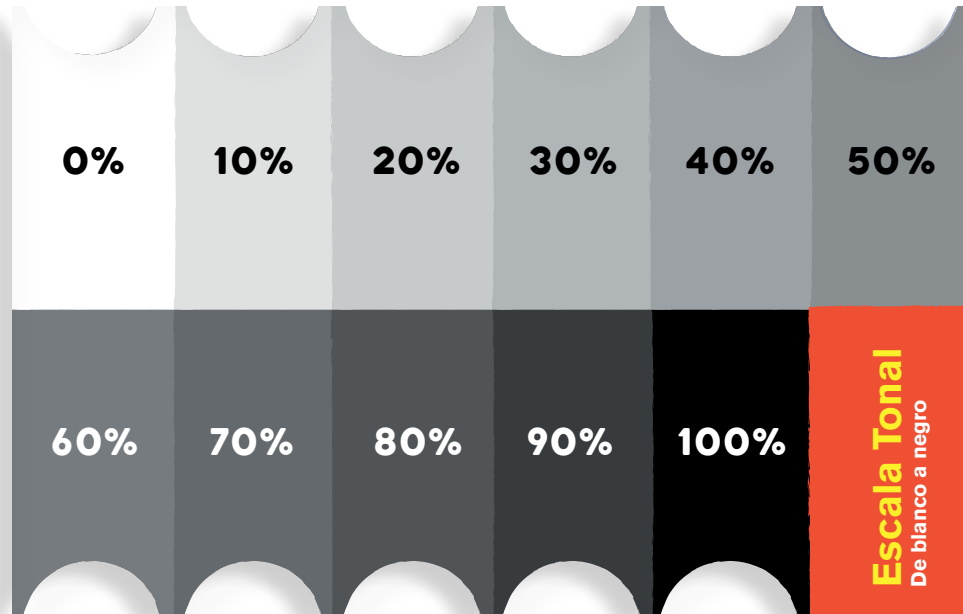


Figura 96

Guía del maestro



Figura 97

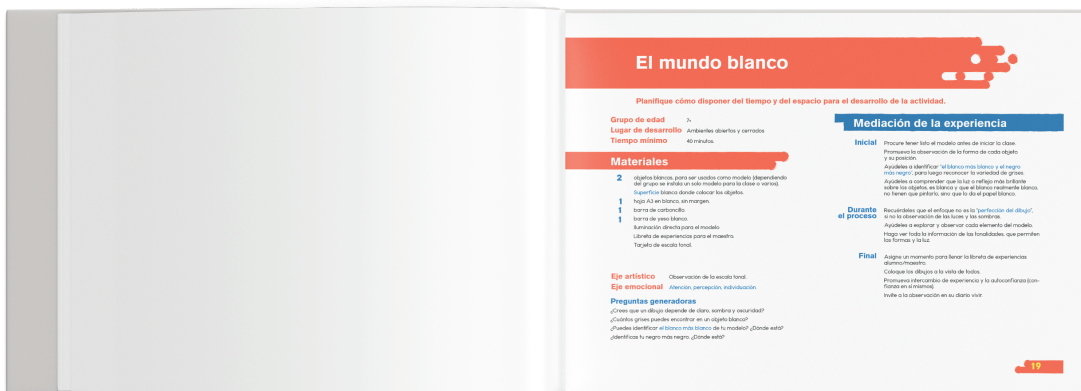


Figura 98

Manifiesto —CAP— para el facilitador

1. Acompañamos a los alumnos para expresar visual y verbalmente.
2. Propiciamos un ambiente de soporte y apertura emocional.
3. Valoramos los procesos como más importantes que los productos.
4. Propiciamos la inmersión en las profundidades del yo.
5. Dejamos al niño ser niño, al joven ser joven y así sucesivamente.
6. Buscamos ir más allá de lo obvio, siguiendo la voz del corazón.
7. Usamos el arte para el desarrollo de excelencia, incluso sin ser artistas.
8. Propiciamos situaciones para el desarrollo de la creatividad.
9. Promovemos el aprendizaje y la unión con el pasado.
10. Entregamos paciencia, orientación aliento y amor.
11. Enfatizamos que nada está mal, todo arte es aceptado.
12. Disfrutamos la creación e investigación, el arte vendrá después de eso.
13. Diseñamos problemas de soluciones abiertas.
14. Abrazamos el error como forma de aprendizaje.

Kit de aprendizaje artístico

Libro del facilitador

CAP

CAP

Kit de aprendizaje artístico

Libro del facilitador

Sobre la evaluación

Evaluar no es lo mismo que calificar. No es medir el rendimiento de los alumnos, sino que sirve para mejorar, adaptando y cambiando los procesos de enseñanza-aprendizaje, la programación y el aprendizaje de los alumnos.

Algunos aspectos que se sugiere que tome en cuenta para el desarrollo de sus evaluaciones son:

- El conocimiento y la comprensión sobre los fenómenos y problemas relacionados con el Arte, las obras y los artistas.
- La capacidad de dar forma visual a las ideas.
- La organización que apoya temas y cuestiones relacionadas con el Arte.
- La descripción, análisis e interpretación de las obras artísticas y sus significados.
- La curiosidad, inventiva, innovación, la reflexión y la apertura a nuevas ideas.
- La claridad al hacer de expresar ideas, de manera oral y escrita sobre el Arte.
- El expresar y sintetizar ideas en las discusiones sobre Arte o sobre las producciones artísticas.
- La diferenciación de las cualidades visuales en la naturaleza y el entorno humano.
- La participación activa en todas las actividades.
- La competencia en la utilización de los herramientas, los equipos, los procesos las técnicas relacionadas con las diferentes manifestaciones de la cultura visual.
- Las actitudes hacia las manifestaciones artísticas y su papel en la vida de los personas.
- El compromiso de crear una carpeta de trabajo.

Para realizar una buena evaluación, además de todo lo anteriormente dicho debemos tener en cuenta que los criterios de evaluación tienen que estar concretados porque si no lo están no se puede evaluar correctamente. Además, los objetivos y criterios de evaluación tienen que estar en consonancia con el nivel educativo, la edad, el contexto de cada alumno.

Otras formas de valoración y evaluación en la subsección de parte del alumno, la heteroevaluación, coevaluación (Criterios extraídos de Hernández, Fernando: "Educación y Cultura Visual").

15

Figura 99

Presentación

"Del yo, hacia afuera"

La historia ha demostrado que las necesidades que se satisficieron como "bolsas" en el individuo como ser humano, no solo acompañadas también por la necesidad de crear. La creatividad y el ejercicio, nos marca el paso hacia ser "humanos", y nos ha traído a la era de los portátiles tecnológicos y la realidad virtual.

Para a la vez, el deterioro o desuso de las prácticas creativas, por las grandes mayorías se ha traducido en una sociedad estéril que sufre de desgaste mental, estrés y problemas físicos. Nos ha llevado al consumismo, al exceso de agresividad y frustración, al entorpecimiento masivo por miedos o algunas escapas.

En la emergencia de las circunstancias, como dijera la canción, creamos un espacio de sanación, un proyecto en el que luchamos por generar el uso de nuestras habilidades creativas, especialmente en el campo de las artes visuales. Aunque también hemos iniciado a pasar adelante, al teatro y la escritura, al video y algún otro formato.

A través de esas vías hemos ido dejando el fortalecimiento emocional y analítico de las mentes que hemos medido. Empoderamos como creadores para que puedan enfrentar estos espacios de cambios, cambios con una mejor actitud adaptativa. Para que finalmente por sí solos con una visión más amplia de lo que realmente los concierne, en contraposición a los miedos que se promueven como deseados.

¿Por qué se utiliza como medio la educación artística? Porque es una imagen en el inconsciente colectivo de que la clase de arte es más "libertad" en mi caso personal, era sistema de "bolsas blancas". Aprovechando la figura metáfora en este espacio un modelo de educación artística para la formación del pensamiento divergente. Tomando como principio la transformación intrínseca de la formación de las características individuales de los estudiantes.

Desde lo psicológico, entendamos el postulado que presenta la formación del "YO" como un proceso que se lleva a cabo a través de la influencia de los medios ambientales a los que se nos expone. Sabemos que este medio puede ser un buen momento que contribuya a la prevención de la violencia, porque según la teoría de Gestalt y su "Yo del ejercicio", todo lo que se ve repetidas veces se realiza y se fortalece.

En la práctica del ejercicio artístico, vemos como el participante trabaja guiado por su propio contenido, desarrolla su ritmo, su forma de trabajo, forma sus propias condiciones: como "lucha" y estructura conocimiento personal, genera aprendizajes para sus propias necesidades, gana del placer creador, lo cual, fortalece su autoestima.

De esta manera se experimentan variadas sensaciones, que le pueden al estudiante comprender mejor el mundo. Se prepara para situaciones más complejas, como la comprensión de temas abstractos, desarrolla habilidades como la concentración y la estructuración de su trabajo productivo, hasta finalmente mejorar su actitud, gerencia su habilidad para proponer ideas, discutir y a la vez refinar su calidad de observación.

Además, las artes visuales, queremos ofrecer un medio de expresión sin fronteras de idioma o cultura, especialmente en un país en donde esas diferencias han creado distancia.

En Guatemala, el sistema educativo lucha constantemente por mejorar su dinámica de inclusión frente a una diversidad de estudiantes, cuyas diferencias de idioma, socio-economía, problemas de aprendizaje, etc., son bien conocidas, pero ineffectivamente atendidas.

Como educadoras hemos observado en el ámbito de la escuela tradicional, que no se ha logrado aprovechar los beneficios de la diversidad.

no se le ofrece opciones de pensamiento divergente, por el contrario, estas son limitadas. No se promueve la creatividad y el arte en el aula.

Es cuando el espacio de proceso de maduración individual se previene al alumno para que funcione conforme los parámetros del aula y de la cultura más aceptada. Se le da y condiciona a funcionar en base a la experiencia del aprendizaje, sino a ignorar la naturaleza. Se centra su espíritu de investigación y de experimentación, lo que inhibe la internalización de sus conocimientos.

Esto produce como resultado una formación que no atiende ni promueve la individualidad, por ende necesitamos una educación diferente. La educación artística, bien aprovechada, representa una ventana abierta cargada de corrientes de aire fresco para los estudiantes. Nuestra metodología ofrece un espacio para la exploración de sí mismos y del entorno. Un espacio para la práctica de la unión de elementos y para el replanteamiento del espacio del conocimiento y del entorno. Un espacio para la inventiva y la manufactura.

Impulsamos la formación de individuos capaces de identificar necesidades y utilizar los recursos a su alcance de una manera creativa. En un país lleno de necesidades es necesario formar mentes propositivas con capacidad de observación aguda.

"Una cultura poblada por personas de escasa imaginación, tiene un futuro estático"
Eliot Eisner

Autoras

Índice

El Método.....	9
Objetivos.....	9
Didáctica.....	9
Diferencias entre métodos de enseñanza.....	10
Sobre las guías alumno-facilitador.....	11
Sobre la evaluación.....	15

Unidad 1: Dibujo 17

El mundo blanco.....	19
Sellos entre negro, gris y blanco.....	20
Dibujo gigante.....	21
Figura y fondo.....	22
Ver en la oscuridad.....	23
¡Hágase la luz!.....	24
Traducción y color.....	25
¡Aplastemos e inflamos la realidad!.....	26
Trapo de rayas.....	27
Rayas y palos.....	28
Rayas en color plano.....	30
¡Échale volumen!.....	30
¡Rayas a todo volumen!.....	31
Fondo tricolor e invisible.....	32
La forma y la cosa.....	33

Unidad 2: Color y contexto 35

Lineas a nuestro alrededor.....	37
Formas y contornos.....	38
Igualdes pero diferentes.....	39
Descubre el café.....	40
¿Qué es un bodegón?.....	41
Reales e imaginarios.....	42
Destruir para construir.....	43
¡Dibujemos gigantes!.....	44
¡Pintar la música!.....	45
¿Qué es? ¿Qué será?.....	46

Glosario 49

Sobre Daniel Schaffer.....	55
Sobre -CAP-.....	56

El método

Se renuncia a la instrucción rígida en beneficio de la expresión. Es una propuesta pedagógica centrada en el sujeto creador y no el producto creado. Es el camino de las formas del arte como vía de expresión. Es el medio para lograr el propósito, una reflexión acerca de las posibles caminos a seguir para alcanzar un meta.

Es importante tener presente que no existe un método de enseñanza universal. Su selección y aplicación depende de las condiciones específicas para el aprendizaje y las condiciones específicas del contenido.

El que se ha propuesto para este material, es de modelo constructivista y propone dinámicas creativas, que el mediador orientará, para provocar determinadas acciones en los participantes en función de los objetivos propuestos por el facilitador.

El primer y principal referente para la metodología que hemos desarrollado y compartido en esta ocasión, es el trabajo pedagógico de Daniel Schaffer, quien fungió como maestro personal de las representantes del presente proyecto.

Objetivos

- Dirigir el desarrollo de la identidad individual y colectiva.
- Preparar la libre creatividad y la autoexpresión.
- Fortalecer el ser emocional e intelectual.

Didáctica

- Orientación lúdica del aprendizaje.
- Confianza en la creatividad natural.
- Fomento de la autoexpresión frente a la imitación.
- Proposición del aprendizaje mediante la acción, frente al aprendizaje por contemplación.
- Desdramatización de la rigidez curricular en favor de la libertad creativa.
- Respuesta ante la valoración y no a la evaluación.
- Presencia del educador como facilitador y acompañante en el auto-desarrollo y estimulación de la profundidad educativa.

Figura 100

Cuadro comparativo Diferencias entre el métodos de enseñanza

Unidad de análisis	Método –CAP–	Método Tradicional
Alumno	Agente activo, procesador y constructor de información, con autoafirmación creativa que aprende de sus propios mecanismos y experiencias de aprendizaje. Necesario que se valore las culturas.	Sujeto receptor de información. Adquiere repertorio de conceptos dados en forma de la repetición de un modelo.
Aprendizaje	Cambia en los procesos cognitivos y emocionales, valoración a la capacidad motriz, se desarrolla en forma experiencial, auto dirigido y perdurable.	Cambia en la conducta de acuerdo a programas estandarizados.
Enseñanza	Centrada en la individualidad orientada a los procesos de reconstrucción del conocimiento y emociones, con actividades auto estructuradas en contextos didácticos estimulantes.	Hace hincapié en el conocimiento memorístico, promueve el aprendizaje cuantitativo.
Mediador	Promotor y facilitador del aprendizaje significativo y autónomo. Creador de un ambiente de libertad, confianza y respeto. Constructor de puentes emocionales.	Actúa como único paradigma de valoración del producto creado. Administrador de recursos. Modelo que presenta patrones conductuales.
Evaluación	Referida al grado de significatividad de los aprendizajes declarativos, procedimentales y actitudinales del alumno. Observación de los procesos cognitivos y afectivos durante la experiencia de aprendizaje.	Mediante el registro de resultados observables y cuantificables a partir de lo que dice y hace el alumno.

Sobre las guías alumno-facilitador

Ambas guías, alumno-facilitador integran la experiencia creativa paralela de todos los participantes. Cada ejercicio está diseñado para que el facilitador pueda escoger y acomodar las experiencias de acuerdo a las necesidades individuales y grupales de los alumnos. A continuación se presentan las estructuras de las guías para cada guía.

Para el facilitador

Grupo de edad: Desde el grupo preescolar y rango de edad para el desarrollo del lenguaje, y de esta manera respecto al desarrollo gráfico, motriz, mental y emocional.

Lugar de desarrollo: Sugiere las condiciones físicas del espacio para la experiencia.

Lista de materiales: Se coloca en la guía para facilitar la solicitud de materiales de parte del facilitador a los participantes.

Eje antitético: Orienta los aspectos técnicos, cognitivos, morales de cada ejercicio.

Eje emocional: Enfocado a la valoración de las condiciones cognitivas y emocionales o desarrolladas en cada ejercicio.

Preguntas generadoras: Al iniciar la clase debe crear un ambiente de diálogo y reflexión, que invite al intercambio y respeto de opiniones diversas. Se sugieren algunas preguntas, sin embargo el facilitador debe proponer otras preguntas según la naturaleza de cada grupo.

Mediación de la experiencia: Esta se divide en tres partes:
Inicio: sugiere cómo abordar "la experiencia" en los primeros minutos, las consuetas que el facilitador debe dar en las condiciones físicas del espacio, explicación y verificación de las reglas del juego, la apertura de un espacio emocional que previene las condiciones para la experiencia del aprendizaje como intercambio.
Durante el proceso: es el momento de conectar entre cada participante y el planteamiento del "cómo" cada uno aporta respecto al ejercicio. El rol de facilitador es de constante observación a los propuestas individuales, para saber el momento oportuno en donde intervenir o no hacerlo. Se recomienda animar a los participantes valorando cada esfuerzo. Los sucesos entre ejercicios suelen ser necesarios al alumno lo necesita mejorar las condiciones para la experiencia del aprendizaje.
Final: se propone dedicar tiempo en hacer un cierre de reflexión de la experiencia. Observar el resultado e intercambiar opiniones de los aprendizajes mediatizados. La recepción y respeto de opiniones distintas es un aprendizaje que favorece a los alumnos al tener la oportunidad de opinar, escuchar entre ellos y reflexionar.

Complementos

Glosario
Para realizar la definición y uso de términos psicopedagógicos y técnicos, que se utilizan dentro de las guías. Son los palabras necesarias de color azul o rojo, dentro de las guías. Los ejercicios pueden ser utilizados en el orden numérico o dependiendo de la experiencia previa de los participantes, pueden usarse alternados, según se indique en el momento y la naturaleza de cada grupo.

Copia de la guía del alumno
Con el fin de que el maestro conozca el formato de requerimiento para el alumno.

Cuadernillo de experiencias
Es el complemento al final de cada ejercicio. En él, el facilitador anota detalladamente la experiencia.

Para el alumno

Título de ejercicio

Preguntas detonantes
El objetivo es que el participante tenga previamente la oportunidad de reflexionar en ellas y pensar en otras posibles preguntas para leer o clase.

Lista de materiales
Se da la lista de materiales para que el estudiante tenga estos datos con anticipación y estar en su disposición al momento de realizar los ejercicios en clase.

Reglas del juego
Explicación base o punto de cada ejercicio, un soporte escrito a las indicaciones verbales del facilitador.

Reflexión
Indicaciones para leer el cuadernillo de experiencias del alumno. Incluye el tiempo sugerido para leerlo y preguntas guía para leerlo.

Invitación a compartir experiencia

Sobre la evaluación

Evaluar no es lo mismo que calificar. No es medir el rendimiento de los alumnos, sino que sirve para mejorar, adaptando y cambiando los procesos de enseñanza-aprendizaje, la programación y el aprendizaje de los alumnos.

Algunos aspectos que se sugiere que tome en cuenta para el desarrollo de sus evaluaciones son:

- El conocimiento y la comprensión sobre los fenómenos y problemas relacionados con el Arte, las obras y los artistas.
- La capacidad de dar forma visual a las ideas.
- La organización que apoya temas y cuestiones relacionadas con el Arte.
- La descripción, análisis e interpretación de las obras artísticas y sus significados.
- La curiosidad, inventiva, innovación, la reflexión y la apertura a nuevas ideas.
- La capacidad de expresar ideas, de manera oral y escrita sobre el Arte.
- El expresar y sintetizar ideas en las discusiones sobre Arte o sobre las producciones artísticas.
- La diferenciación de las cualidades visuales en la naturaleza y el entorno humano.
- La participación activa en todas las actividades.
- La competencia en la utilización de los herramientas, los equipos, los procesos las técnicas relacionadas con las diferentes manifestaciones de la cultura visual.
- Las actitudes hacia las manifestaciones artísticas y su papel en la vida de los pensados.
- El compromiso de crear una carpeta de trabajo.

Para realizar una buena evaluación, además de todo lo anteriormente dicho debemos tener en cuenta que los criterios de evaluación tienen que estar concretados porque si no lo están no se puede evaluar correctamente. Además, los objetivos y criterios de evaluación tienen que estar en consonancia con el nivel educativo, la edad, el contexto de cada alumno.

Otras formas de valoración y evaluación en la subsección de parte del alumno, la heteroevaluación, coevaluación (Criterios extraídos de Hernández, Fernando: "Educación y Cultura Visual").

Figura 101

1

Unidad Dibujo

Contenido

El mundo blanco.....	19
Salto entre negro, gris y blanco.....	20
Dibujo gigante.....	21
Figura y fondo.....	22
Ver en la oscuridad.....	23
¡Hágase la luz!.....	24
Traducción y color.....	25
¡Aplastemos e inflamos la realidad!.....	26
Trapo de rayas.....	27
Rayas y pátin.....	28
Rayas en color plano.....	29
¡Échale volumen!.....	30
Rayas a todo volumen!.....	31
Fondo tricolor e invisible.....	32
La forma y la cosa.....	33

El mundo blanco

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7+
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 2 objetos blancos, para ser usados como modelo (dependiendo del grupo se realiza un solo modelo para la clase o varios).
- Superficie blanca donde colocar los objetos.
- 1 hoja A3 en blanco, sin margen.
- 1 barra de carbónillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Iluminación directa para el modelo.
- Libreta de experiencias para el maestro.
- Tarjeta de escala tonal.

Eje artístico Observación de la escala tonal.
Eje emocional Atención, percepción, individuación.

Preguntas generadoras
¿Crees que un dibujo depende de claro, sombra y oscuridad?
¿Cuántas grises puedes encontrar en un objeto blanco?
¿Puedes identificar el blanco más blanco de tu modelo? ¿Dónde está?
¿Identificas lo negro más negro? ¿Dónde está?

Mediación de la experiencia

Inicial Procure tener listo el modelo antes de iniciar la clase. Promueva la observación de la forma de cada objeto y su posición. Ayúdelos a identificar "el blanco más blanco y el negro más negro", para luego reconocer la variedad de grises. Ayúdelos a comprender que la luz reflejada más brillante sobre los objetos, es blanco y que el blanco realmente blanco, no tienen que pintarlo, sino que lo da el papel blanco.

Durante el proceso Recuerdeles que el enfoque no es la "perfección del dibujo", si no la observación de las luces y las sombras. Ayúdelos a explorar y observar cada elemento del modelo. Haga ver toda la información de las tonalidades, que permiten las formas y la luz.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/maestro. Coloque los dibujos a la vista de todos. Promueva intercambio de experiencias y la autovaloración (confianza en sí mismos). Invite a la observación en su diario vivir.

19

Salto entre negro, gris y blanco

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7+
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 3 objetos de tamaño mediano e interesantes, de los siguientes colores blanco, negro y gris. Dependiendo del número de alumnos puede trabajarse individual o en grupo.
- 1 mesa con superficie blanca.
- 1 lámpara.
- 1 hoja A3 (doce oficios).
- 1 barra de carbónillo.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.
- Tarjeta de escala tonal.

Eje artístico Comprensión de la escala tonal (del blanco al negro).
Eje emocional Atención, autorregulación, individuación.

Preguntas generadoras
¿Pueden anticipadamente preguntarle interesantes para los intereses del grupo.
¿Cuáles grises están de un objeto negro?
¿Qué está oscuro, significa que no está la luz?

20

Mediación de la experiencia

Inicial Coloque los modelos sobre la superficie de color blanco e iluminado. Tenga en cuenta que la iluminación permita proyectar luz intensa sobre los objetos. Invite a los estudiantes a apreciar la mayor parte del formato del papel, es decir que dibujen muy grande. Esto reforzará su confianza en sí mismos.

Durante el proceso Al iniciar el proceso de dibujo, induzca al estudiante a localizar y pintar el "negro más negro", que ves sobre la superficie del objeto, así como el "blanco más blanco". De este modo será más fácil dibujar los grises.

Utilizando carbónillo y yeso logrará las tonalidades de cada objeto. Están con las indicaciones para lograr los tonos Negro, carbónillo, Blanco, yeso, Gris, yeso y carbónillo. Dependiendo de cada gris, se le agregará más negro o blanco. Están a todo color el hábito de usar borrador. Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno. Invite a los alumnos que tienen dificultades para hacer el ejercicio.

Promueva el intercambio de ideas en relación con la experiencia. Reconozca inmediatamente el logro de cada estudiante. Los alumnos son "los omes y dueños del papel".

Final Asigne un momento para llenar cuadernillo de experiencias alumno/maestro. Es importante valorar cada experiencia de los participantes, es decir, abrir un espacio para hablar y ser escuchados. Recuerde que el enfoque no es la "perfección del dibujo" invite a los estudiantes a observar luz y la sombra en su cotidianidad.

Dibujo gigante

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7+
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 30 minutos.

Materiales

- 4 objetos de diferentes formas y color que le interese dibujar (en un modelo).
- 1 pliego de cartulina blanca.
- 1 marcador negro.
- 1 libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Dominio del espacio.
Eje emocional Confianza.

Preguntas generadoras
¿Qué formas interesantes ves en la unión de los cuatro objetos?
¿Cómo se sienten dibujando sin usar borrador?
¿Te imaginas un dibujo saliendo del papel?

Mediación de la experiencia

Inicial Señale que no es necesario un "dibujo perfecto". Recuerdeles el tamaño del espacio, ellas son omes y dueños del papel.

Durante el proceso Valóricelo cada trabajo realizado y sus diferencias entre sí. Anime a los alumnos a describir "el punto interesante" que escogieron de los modelos y por qué lo escogió. Evitar el uso habitual de borrador. Promueva el aprovechamiento en el uso completo del papel.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/maestro. Coloque los dibujos a la vista de todos. Promueva intercambio de experiencias entre los miembros del grupo. Promueva la autovaloración (confianza en sí mismos).

21

Figura y fondo

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 3 objetos de diferentes formas y tamaño.
- 1 hoja doble oficio en blanco.
- 1 barra de carboncillo.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Conceptos de negativo y positivo.

Eje artístico Conceptos de positivo y negativo en las artes visuales.
Eje emocional Atención, percepción.
Preguntas generadoras Observa una esfera y presta atención a lo que hay detrás de las personas fotográficas. Recuerda la imagen de tu casa. ¿Qué hay detrás de ella? ¿Crees que una pintura o fotografía ¿el fondo es importante? ¿Por qué?

22

Ver en la oscuridad

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 6-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 1 barra de carboncillo.
- 1 plego de cartulina blanca.
- 1 plego de cartulina blanca.
- 3 huecos blancos.
- 1 vela blanca.
- 1 retazo mediano de tela blanca.
- Carillos.
- Cuadernillo de experiencias para el maestro.
- Tarjeta de escota tonal.

Eje artístico Comprensión de la escota tonal (del blanco al negro).
Eje emocional Observación, percepción, innovación.
Preguntas generadoras ¿Qué es la penumbra? En una noche oscura, ¿cómo ves las cosas cuando aparece un relámpago? ¿Podrías dibujar sin fuentes de luz natural?

23

¡Hágase la luz!

Planifique cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 6-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 50 minutos.

Materiales

- 3 objetos uno negro, uno blanco y uno gris.
- 1 plego de cartulina negra.
- 1 barra de yesso blanco.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 linterna.
- Libreta de experiencias para el maestro.
- Tarjeta de escota tonal.

Eje artístico Comprensión de la escota tonal (del blanco al negro).
Eje emocional Atención, confianza.
Preguntas generadoras ¿Sobre qué color de papel dibujas con más frecuencia? ¿Al iniciar a trazar, qué dibujas primero, la luz o la sombra? ¿De pequeño, dibujabas sobre papel negro? ¿Por qué dibujabas las cosas varias veces sobre papel negro? ¿Qué herramientas podrías utilizar sobre papel negro?

24

Traducción y color

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 10-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 3 objetos medianos, de los siguientes colores: rojo, amarillo y azul.
- 3 retazos de tela de 10 X 10 centímetros de los siguientes colores: rojo, amarillo y azul.
- 1 hoja A3 o doble oficio en blanco sin margen.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yesso blanco.
- 1 rollo de moxón tapa de 1 pulgada.
- Fotocopias a color y b/n de un **bolcogin**.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Comprensión de la escota tonal (blanco al negro).
Eje emocional Atención, autocorriente.
Preguntas generadoras ¿Qué observas en una imagen a color pasada por una fotocopiadora blanca o negra? Si tuviera la imagen de una manzana roja, ¿qué color de los siguientes: negro, gris o blanco, utilizarías para representarla?

25

¡Aplastemos e inflemos la realidad!

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 9-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- 3 hojas de papel de 18 x 24 pulgadas uno blanco, uno negro y uno gris.
- 4 papillas, crayones u objetos largos y delgados.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yesso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Espacia, volumen, plasticidad.
Eje emocional Atención, simbolización.
Preguntas generadoras Cuando ves las montañas y cerros, ¿de parecen una más ligeros y otros más oscuros? ¿Por qué? En las piezas de domo, ¿qué importancia tiene el espacio entre ellas, para lograr que todas se originen cuando una pieza se mueve?

26

Trapo de rayas

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 6-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Tela rayada de 40 x 40 centímetros (de rayas medianas, ni las delgadas ni las anchas).
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carboncillo.
- 1 barra de yesso.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Líneas paralelas, volumen, movimiento.
Eje emocional Atención, concentración, perseverancia.
Preguntas generadoras Observa detenidamente las rayas paralelas de la tela. ¿Es algún momento se separan? ¿Qué movimiento siguen? ¿Cómo río, como calle, como zigzag? ¿Puedes observar que en una congreñada de bolas, todas fueran de mismo peso? ¿Puedes observar y notar que las líneas de la tela, también van hacia la misma dirección.

27

Figura 103

Rayas y palos

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 4 sesiones de 40 minutos cada una (1 sesión por dibujo).
 2 sesiones de 40 minutos, cada una (1 dibujo por sesión).

El tiempo lo define la naturaleza del grupo, las experiencias previas abordando la disposición del facilitador la emoción del grupo.

Materiales

- 4 hojas de papel de 18 x 24 pulgadas uno blanco, uno negro, uno gris y uno papel craft.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso blanco.
- 4 patitas de modelo de 10 x 20 centímetros.
- 1 pedazo de tela rayada de 50 x 50 centímetros.
- Libreta de experiencias.

Eje artístico Textura visual.

Eje emocional Atención, simbolización, autorregulación, coordinación.

Preguntas generadoras
 En un mundo dibujado, ¿quién sería cosa más dura que otra?
 ¿En el dibujo, un objeto rígido (palo) puede verse más duro que otro (leño)?

28

Mediación de la experiencia

Inicial Dependiendo del espacio y el tamaño del grupo, el modelo puede ser colectivo o individual. De preferencia trabaje el modelo o modelos antes de iniciar la clase.

Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Promueva el intercambio de opiniones en relación a las preguntas del modelo y la experiencia de la observación. Ayude a los participantes a observar con detenimiento, el tamaño, movimiento, distancia entre las líneas y el uso de los herramientas (dependiendo del color del papel: papel blanco, carbón, papel negro, yeso blanco, papel gris, cartón y yeso blanco, papel craft, cartón y yeso blanco).

Durante el proceso Permita que los alumnos se acerquen a observar el modelo y vea la dirección de las líneas (observación detallada). Ayude a quien se le dificulto comprender el ejercicio, si algún estudiante requiere de su opinión, inter venga procurando ayudarlo a que complete la respuesta el mismo. Señale que no es necesario un "dibujo con todas las líneas", sino la creación de la sensación y la textura de la tela y el material duro.

Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno, promoverse a ser perseverante ante la dificultad del reto.

Final Permita un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Promueva intercambio de experiencias entre los miembros del grupo. Coloque los dibujos a la vista de todos y elogie la concentración, la perseverancia para la representación de las líneas de la tela. La representación de las texturas, etc.

Rayas en color plano

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Tela rayada de 40 x 40 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Dibujo línea, movimiento, líneas paralelas, espacio.

Eje emocional Atención, simbolización, autorregulación y coordinación.

Preguntas generadoras
 ¿De qué color es en realidad una línea?
 ¿Cuál distancia ves entre una línea rayada planchada y otra arrugada?
 ¿Sabes que es un dibujo línea?
 ¿Crees que una línea en movimiento puede crear volumen?

29

Mediación de la experiencia

Inicial Dependiendo del espacio y el tamaño del grupo, el modelo puede ser colectivo o individual. De preferencia trabaje el modelo antes de iniciar la clase.

Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Promueva el intercambio de opiniones en relación a las preguntas del modelo. Señale que lo importante es observar el movimiento de las líneas y sus direcciones más que la forma total del modelo.

Durante el proceso Permita que los participantes a observar con detenimiento, el tamaño, la forma, y la distancia de las rayas de la tela. Permitales verbalizar la experiencia de la observación. Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Coloque los dibujos a la vista de todos.

Haga un espacio para que los estudiantes hablen y sean escuchados. Recuerde que el enfoque es en la "perfección del dibujo" invite a los participantes a producir el "dibujo línea" fuera del salón de clase.

¡Échale volumen!

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Tela rayada de 40 x 40 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Volumen, escala, tono, proporción.

Eje emocional Atención, simbolización, autorregulación, coordinación.

Preguntas generadoras
 ¿Cuál le dibujas a un círculo, para convertirlo en una pelota?
 ¿Por qué crees que la luz y la sombra son importantes para darle volumen a un objeto?
 ¿Puedes imaginar hacer un dibujo sin utilizar líneas?
 ¿Crees que es posible dibujar a partir de manchas?

30

Mediación de la experiencia

Inicial Dependiendo del espacio y el tamaño del grupo, el modelo puede ser colectivo o individual. De preferencia trabaje el modelo o modelos antes de iniciar la clase.

Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Promueva el intercambio de opiniones en relación a las preguntas del modelo y la experiencia de la observación. Ayude a los participantes a observar con detenimiento, el tamaño, movimiento, líneas paralelas, espacio.

Durante el proceso Permita que los alumnos se acerquen a observar el modelo y vea la dirección de las líneas (observación detallada). Ayude a quien se le dificulto comprender el ejercicio, si algún estudiante requiere de su opinión, inter venga procurando ayudarlo a que complete la respuesta el mismo. Señale que no es necesario un "dibujo perfecto". Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno.

Promueva el intercambio de ideas en relación a la experiencia. Mueva en todo el proceso a la observación directa el volumen de la tela y tener en cuenta la utilización de la mancha, como recurso para el dibujo.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Coloque los dibujos a la vista de todos y coméntenlos los logros y desafíos. Invite a observar la luz y la sombra en su cotidianidad.

¡Rayas a todo volumen!

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Tela rayada de 40 x 40 centímetros (de rayas medianas, ni tan delgadas ni tan anchas).
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Volumen, escala, tono, dominio del espacio, proporción.

Eje emocional Atención, simbolización, integración.

Preguntas generadoras
 ¿Cuál ves en estas las experiencias de los cuatro ejercicios anteriores en uno solo, ¿por qué crees que es importante la observación aguda en este ejercicio?

31

Mediación de la experiencia

Inicial En este ejercicio es importante que tenga claro los conceptos básicos de los cuatro ejercicios anteriores (líneas, dirección y volumen).

Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Promueva el intercambio de opiniones en relación a las preguntas del modelo y la experiencia de la observación. Ayude a los participantes a observar con detenimiento, el tamaño, movimiento, líneas paralelas, espacio.

Durante el proceso Señale que es importante observar el movimiento de las líneas, sus direcciones, luces, sombras, grises, utilización de todo el papel. Permitales verbalizar la experiencia de la observación. Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno. Señale que no es necesario un "dibujo perfecto". Mueva en todo el proceso a la observación directa, permita que los alumnos se acerquen a observar el modelo.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Coloque los dibujos a la vista de todos y coméntenlos los logros y desafíos específicamente de que las experiencias de cuatro ejercicios anteriores.

Recuerde que el enfoque es en la "perfección del dibujo" invite a los estudiantes a observar todos los elementos permitiendo los distintos características de los objetos en el día a día.

Fondo tricolor e invisible

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Objetos interesantes que quieras dibujar.
- 3 trozos de papel de 18 x 8 pulgadas uno gris, uno blanco y uno negro.
- 1 rollo de moiskin tape de 1 pulgada.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso.
- Tarjetas de escala tonal.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Escala tonal, volumen, espacio.

Eje emocional Concentración, observación, perseverancia.

Preguntas generadoras
 ¿Crees que es posible dibujar al mismo tiempo sobre tres tonos de papel?

32

Mediación de la experiencia

Inicial Inicie el modelo o modelos antes de iniciar la clase. Ayúdela a organizar condiciones de trabajo.

Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Durante el proceso Permita que los alumnos se acerquen a observar el modelo y vea la dirección de las líneas (observación detallada). Ayude a quien se le dificulto comprender el ejercicio, si algún estudiante requiere de su opinión, inter venga procurando ayudarlo a que complete la respuesta el mismo. Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Coloque los dibujos a la vista de todos. Haga un espacio para que los estudiantes hablen y sean escuchados. Invite a los estudiantes a ser observados en su cotidianidad.

La forma y la cosa

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 8-
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

- Objeto de forma interesante para el estudiante.
- 1 hoja de papel de 18 x 24 pulgadas.
- 1 barra de carbón.
- 1 barra de yeso blanco.
- Libreta de experiencias para el maestro.
- Tarjetas de personaje (ver preguntas generadoras).

Eje artístico Observación, reinterpretación, expresividad.

Eje emocional Subjetividad, creatividad.

Preguntas generadoras
 ¿Cuál personaje observas así?
 Cuando divides la forma real de un objeto, ¿descubres más formas?

33

Mediación de la experiencia

Inicial Explique con claridad y seguridad las reglas del juego y verifique que los participantes entiendan las instrucciones.

Promueva el intercambio de opiniones en relación con las preguntas del modelo.

Durante el proceso Permita que los alumnos se acerquen a observar el modelo y vea la dirección de las líneas (observación detallada). Ayude a quien se le dificulto comprender el ejercicio, si algún estudiante requiere de su opinión, inter venga procurando ayudarlo a que complete la respuesta el mismo. Señale que no es necesario un "dibujo perfecto", debe recordar al alumno que tiene que ignorar todo lo que sabe acerca del objeto (como se usa, de dónde viene, de quien es).

Haga una invitación a pensar solamente en las formas que existen en el objeto. Las curvas, las líneas rectas y rectas, los brillos y las sombras. Que atiendan solo la forma. Es importante respetar el tiempo y ritmo individual de cada alumno. Mueva en todo el proceso a la observación directa. Anima al estudiante a cuando este termine, el "dibujo" no se parece tanto al modelo. La finalidad es conocer mejor ese objeto que antes.

Final Asigne un momento para llenar la libreta de experiencias alumno/moestro. Coloque los dibujos a la vista de todos. Haga un espacio para que los estudiantes hablen y sean escuchados. Recuerde que el enfoque es en la "perfección del dibujo" invite a los estudiantes a observar el objeto más allá de la información limitada que tenemos de él.

Figura 104

2 Unidad

Color y contexto

Contenido

Líneas a nuestro alrededor.....	37
Formas y contornos.....	38
Iguals pero diferentes.....	39
Descubre el café.....	40
¿Qué es un bodegón?.....	41
Reales e imaginarios.....	42
Destruir para construir.....	43
Dibujemos gigantes!.....	43
Paintar la música.....	45
¿Qué es? ¿Qué será?.....	46

Líneas a nuestro alrededor

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad: 7-
Lugar de desarrollo: Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo: 40 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial Procure leer algunos ejemplos de líneas identificadas, antes de iniciar la clase.
 Promueva el respeto y el trabajo colaborativo de cada grupo.
 Explique al grupo que las líneas rectas que nos rodean consisten de nombre según la posición o estructura que tengan (ver glosario). Presente algunos ejemplos de cada uno en las cosas que están a disposición en el aula.
 Repita, juntas todas las palabras para familiarizarse con las palabras y su pronunciación.
 Explique de nuevo las características de la línea que le corresponde a cada equipo al momento de asignarla.
 Entregue una bolsa de lana de distinto color a cada equipo en silencio e identificar en el entorno la línea que les corresponde pegando un retazo de lana sobre la superficie donde lo encuentran.
 Ayúdolos a organizar condiciones de trabajo.

Durante el proceso Permita libertad de acción y discusión de puntos de vista.
 Ayude a los alumnos a explorar el entorno profundamente.
 Recorran las que deben (por bien cada uno) para que no se cargue el agua (mejor dibujo).
 Ayuda y distribuya el tiempo de manera que tengan oportunidad de explorar el espacio, señalar líneas y posteriormente dibujar.
 Promueva el respeto y el trabajo colaborativo de cada grupo.

Final Asigne un momento para leer la libreta de experiencias.
 Intercambie. Coloque los dibujos a la vista de todos.
 Promueva intercambio de experiencias.
 Invite a una observación profunda del entorno.

Materiales

- 1 cuaderno de dibujo.
- Lana o hilo de colores.
- 1 rollo de moalin u otro material para pegar las hebras en el entorno.
- Espacio abierto.
- Herramientas para dibujar.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Observación de la estructura lineal del mundo circundante.

Eje emocional Percepción, interpretación y colaboración.

Preguntas generadoras
 ¿Crees que la construcción de todas las cosas podría resumirse en líneas imaginarias?
 ¿Si ponemos atención, cuántas líneas del mismo tipo podríamos encontrar?

37

Formas y contornos

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad: 7-
Lugar de desarrollo: Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo: 30 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial Haga que el grupo se sienta formando un círculo. Diga en medio los objetos que servirán para reconocer las formas y contornos.
 Dibuje algunos contornos imaginarios mientras explica la diferencia entre el concepto de "forma" y el de "contorno".
 Ayúdolos a organizar condiciones de trabajo.
 Promueva el respeto y el trabajo colaborativo de cada grupo.

Durante el proceso Sentados en el círculo explique y ejemplifique verbal y gráficamente, la diferencia entre uno y otro concepto a trabajar.
 Verifique el entendimiento de los conceptos por medio de preguntas a los estudiantes.
 Desarrolle una dinámica estilo "papas coladas", en la que describan mentalmente los estudiantes descriptores verbalesmente, "la forma" o el "contorno" de los objetos a disposición.
 Como actividad de cierre, haga que el grupo dibuje en una hoja, contornos de distintos colores.

Final Asigne un momento para leer la libreta de experiencias.
 Intercambie. Coloque los dibujos a la vista de todos.
 Promueva intercambio de experiencias.
 Invite siempre a una observación profunda del entorno.

Materiales

- 1 hoja A3.
- Diversos objetos (juguetes, naranas, útiles escolares etc.).
- Lápices, crayones o marcadores.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Forma, contorno.

Eje emocional Percepción, interpretación y atención.

Preguntas generadoras
 ¿Sabes los nombres de las líneas imaginarias que rodean las cosas?
 ¿Las líneas imaginarias, son "la forma" de las cosas?

38

Iguals pero diferentes

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad: 7-
Lugar de desarrollo: Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo: 30 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial Prepare colores primarios para los estudiantes.
 Explique que el nombre de los colores "primarios" viene de las características que tienen de no venir de ningún otro color, sino más bien dar origen a los secundarios.
 Ayúdolos a organizarlos para el trabajo.

Durante el proceso Entregue a cada estudiante panel y solamente dos colores primarios. En la medida de lo posible, distribuya aleatoriamente para que los niños no reciban colores similares (de esta manera los descubrimientos serán individuales).
 Invítelos a mezclar los dos colores asignados en distintas proporciones para lograr muchos verdes distintos, muchos naranjas distintos, muchos rojos distintos. De manera que obtengan el mismo color que lo ven ser diferente.

Final Como actividad de cierre, vean los logros del grupo, en cantidad y variedad.
 Asigne un momento para leer la libreta de experiencias.
 Intercambie. Coloque los dibujos a la vista de todos.
 Invite siempre a una observación profunda del entorno.

Materiales

- 1 hoja A3.
- Pinturas asignadas por la guía.
- Pinceles (o pudes usar tus dedos).
- Limpiador o trapo.
- Vaso lleno de agua para limpiar.
- Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Práctica de mezclas de color.

Eje emocional Autonomía, pensamiento divergente.

Preguntas generadoras
 ¿Los colores tienen "boca" diferentes igual que la música, ¿igual que los grupos?
 ¿El color rojo siempre se llama rojo, aunque haya distintos rojos?

39

Figura 105

Descubre el café

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 20 minutos.

Materiales

2 hojas A3 (pueden ser más)
Pinturas líquidas de las colores primarios.
Pinceles (o puedes usar tus dedos).
Limpiador o trapos.
1 vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Práctica de mezclas de color.
Eje emocional Autonomía, pensamiento divergente.

Preguntas generadoras
¿Los colores tienen "tonos" diferentes como la música, como los grises?
¿El color café es solo uno?

40

¿Qué es un bodegón?

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y/o cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

1 hoja A3.
Pintura acrílica o tempera.
Pinceles.
Papel periódico u otro papel de reciclaje.
Maskin tape o hilo.
Limpiador o trapos.
1 vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias para el maestro.

Eje artístico Modelado e improvisación.
Eje emocional Multitud, planificación y perseverancia.

Preguntas generadoras
¿Has sido alguna vez la palabra bodegón?
¿Qué es la primera que piensa al oír la palabra bodegón? ¿El significado de la palabra se parece a lo que habías pensado?

41

Reales e imaginarios

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 40 minutos.

Materiales

1 hoja A3.
Pintura acrílica o tempera.
Pinceles.
Objetos variados como flores, hojas, envoltorios de chucherías, juguetes, etc.
Limpiador o trapos.
1 vaso lleno de agua para limpiar.
Libreta de experiencias del maestro.

Eje artístico Observación, reinterpretación.
Eje emocional Creatividad, autonomía.

Preguntas generadoras
¿Se puede transformar la realidad?
Si observas, dibujas y pintas una objeto real, ¿puedes crear un mundo imaginario?

42

Destruir para construir

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y/o cerrados.
Tiempo mínimo 45 minutos.

Materiales

3 hojas A3 color blanco, negro y gris (o kraft).
1 cartón o cartulina para soporte del trabajo.
1 modelo brillante. Para usar como modelo: una perra, un hula, flores, etc.
Pegamento.
Libreta de experiencias del maestro.

Eje artístico Observación, dedicación, reinterpretación.
Eje emocional Calidez, multitud, creatividad, autonomía.

Preguntas generadoras
¿Se puede construir con algo que se ha destruido?
¿Los pedazos rotos de algo pueden servir para dibujar?

43

Dibujar gigantes

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 7.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo 45 minutos.

Materiales

4 hojas A3.
1 espejo de mano (si no tienes espejo puedes usar a un amigo como modelo).
Crayones o pintura.
Libreta de experiencias del maestro.

Eje artístico Observación, retrato.
Eje emocional Concentración, coordinación ojo mano, autoestima.

Preguntas generadoras
¿De tan grande eres que puedes dibujar este día?
¿Crees que puedes dibujarte a ti mismo? ¿Crees que puedes dibujar una cara humana?

44

Pintando la música

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad 6+.
Lugar de desarrollo Ambientes abiertos y/o cerrados.
Tiempo mínimo 45 minutos.

Materiales

2 Pliegos de papel bond, cartulina o papel craft periódico a la mitad.
Yesso de colores, marcadores o crayones de cera de distintos colores.
1 Maskin tape.
Aparato reproductor de música.
Libreta de experiencias del maestro.

Eje artístico Interpretación, improvisación, expresión.
Eje emocional Intuición, emotividad, autonomía.

Preguntas generadoras
¿Se puede pintar o dibujar algo invisible?
¿Crees que podrías dibujar la música?

45

Figura 106

¿Qué es? ¿Qué será?

Planifique con anticipación cómo disponer del tiempo y del espacio para el desarrollo de la actividad.

Grupo de edad	7.
Lugar de desarrollo	Entornos abiertos y cerrados.
Tiempo mínimo	45 minutos.

Mediación de la experiencia

Inicial	Elja imágenes de formas y colores bien definidos, pero no demasiado simples. Pueden ser imágenes de obras de arte o fotografías. Partidas en partes iguales, de forma y proporción parecidas al tamaño de las hojas de trabajo. Si el grupo es muy grande necesitará varias imágenes para partir en partes. Guarde una copia sencilla y sencilla para usted, ya que la servirá como guía de compatibilidad, en caso de que se dificulte mucho el proceso final de armado. Explique que el reto será ver cómo trabajar lo mejor posible, sin saber exactamente qué resultado logrará. Pero será muy importante y necesario trabajar con la mayor exactitud posible, ya que de eso dependerá el éxito del proyecto final.
Durante el proceso	Entregue a cada estudiante el material de trabajo. Incluya un libro de imágenes de las que ha recopilado previamente, y animelos a ampliar la imagen con sus mejores habilidades de dibujo y pintura para que al final quede con el mejor parecido en cuanto a forma y color. Recuérdelos poner mucha atención a los detalles, proporción y formas de la imagen representada. Todo detalle será importante. Al terminar permítalos que busquen un lugar amplio para armar el rompecabezas que habrán construido entre todos.
Final	Como actividad de cierre, vea los libros del grupo. Gracias al apoyo y esfuerzo de cada uno. Explique que de esa misma manera pasan todas las actividades de la vida. El aporte de cada quien es importante y por eso es importante hacer nuestro trabajo con cuidado y dedicación. Asigne un momento para leer la libreta de experiencias de cada estudiante.

Materiales

- Imágenes para recortar
- Hoja A3.
- Pebbles.
- Pinces.
- Vaso lleno de agua para limpiar.
- Impositor e Inque.
- Libreta de experiencias del maestro.

Eje artístico Observación, representación.

Eje emocional Atención, autoconfianza, colaboración grupal.

Preguntas generadoras
¿Qué que algo que haga al menos una pregunta para el día?
¿Qué que algo que haga al menos una pregunta para el día que entienda después?

46

Glosario

Psicopedagogía

Atención	Capacidad de seleccionar los estímulos, y de poner en acción los mecanismos responsables del procesamiento de la información, en los depósitos de la memoria de corto y largo plazo con influencia directa en la fuerza de vigilancia a través de las estructuras cerebrales.	Autoconciencia	Consiste en manifestar una opinión, verdadera, por miedo a las consecuencias o, en términos más generales, el renunciar a la libertad personal por temor a las consecuencias.
Autoconfianza	Es el convencimiento íntimo de la capacidad personal de realizar con éxito un determinado trabajo o misión, o bien elegir la mejor alternativa cuando se presenta un problema.	Concentración	Forma de orientar la atención a la recepción y organización de las contenidos de la realidad subjetiva y objetiva a través de la capacidad de recibir los estímulos externos e internos que se producen cuando se requiere mantener la atención en una tarea mental o intelectual. En el ámbito educativo, es la exigencia para comprender o hacer algo es bajo, se produce abundantemente o es excesivo, se siente ansiedad o es la adecuada, genera interés y excitación por incorporar, organizar. La concentración no es un problema en sí misma, el problema es la dispersión. "Si creemos las condiciones adecuadas, nos interesamos por el tema y usamos buenas estrategias de aprendizaje la dispersión morosa o de ánimo, el problema es la dispersión."
Autoregulación	Designa el modo de funcionamiento de un sistema que es capaz de corregir sus estructuras o su comportamiento en función de los resultados obtenidos. Se considera como una capacidad adaptativa básica. Ejerce control sobre las propias respuestas para perseguir metas y vivir de acuerdo con normas, estas incluyen pensamientos, emociones, impulsos, actitudes, y otros comportamientos. Dirige los procesos de pensamiento en direcciones distintas de manera espontánea y evita llevar a cabo impulsos y deseos espontáneos.	Coordinación	Es el funcionamiento armónico de la actividad muscular, debido al control que tiene el sistema nervioso central que incluye a los músculos las acciones a realizar. Es también, la información que a través de los órganos de los sentidos y del sistema nervioso periférico, se transmite al sistema nervioso central. En el ser humano, la coordinación de los movimientos especializados, como puede ser el uso de un instrumento musical, la ejecución con herramientas, se inicia con un grado de control periférico, después, pasa a estar completamente bajo el control central.

49

Arte

Creatividad	Es una característica evidente en algunos individuos, quienes son capaces de reconocer, entre pensamiento y objetos, nuevas relaciones que llevan a la innovación y el cambio. Se aplica de acuerdo con reglas, es el resultado de la creatividad. El pensamiento divergente da lugar a la originalidad de ideas. Fuede conceptual, sensibilidad para los problemas, etc. "Son desfavorables para la creatividad las escuelas que se rigen por el programa y no por la actividad del estudiante, y en las cuales las adquisiciones de los contenidos programados no permiten itinerarios creativos". Torrance Una persona creativa es alguien que piensa y razona de manera original. Se encuentra en un constante proceso de aprendizaje e intento conocer no solo su ámbito de actividades, sino tratar de ampliar sus intereses.	Individualidad	Es el proceso de constitución de una individualidad, a partir de una naturaleza común, la diferenciación que tiene por meta el desarrollo de la personalidad individual. Cuando esta se impide con la intención de establecer normas exclusivamente en criterios colectivos se define la actividad vital del individuo. Este proceso se da después de concluido la adaptación. Es una tarea previsible en su primera parte de la vida, mientras se dice como tarea específica, en algunos individuos que sienten la exigencia en todo momento de la vida.	Lineas paralelas	Las líneas paralelas son dos o más líneas que nunca se cruzan. Se definen por tener la misma inclinación y la misma distancia entre ellas y constante. Dos líneas son paralelas, cuando se mantienen siempre a la misma distancia (paralelas se llaman "equidistantes").
Expresividad	Es la forma en que un ser viviente representa externamente su conducta y su forma física, ante otro ser viviente. Cuando se refiere a un objeto, indica su capacidad de provocar una actitud emocional espontánea y espontánea organizada en personas que lo percibe, cuando se refiere a la persona, indica la capacidad individual de comunicar sentimientos, emociones, pensamientos e ideas. Esta desempeña una función importante en facciones, actitudes, como la facilidad de la palabra, de asociación, de imaginación, y algunas rasgos del temperamento original, que se vinculan a la extroversión e introversión individual.	Observación	Realización de registros perceptivos que pueden ser sistemáticos o ocasionales. Está precedida por un interés particular un problema. Se divide en dos: observación experimental, que está proyectada y controlada por el control de las variables o observación natural, cuando las condiciones no están programadas.	Linea continua	La línea continua, tiene la capacidad de generar formas a través de su recorrido inintermitente por la planificación. En su trazo se puede observar seguridad y soltura, en sus entornos de los cruces se dibuja sin despegar el lápiz del papel.
Integración	Se da cuando las partes de una composición en un orden en donde la unidad adquiere importancia respecto a las elementos. En el nivel perceptivo, el término indica la tendencia a formar y evaluar formas, figuras y situaciones en su conjunto, y en su vida una vez ya formadas.	Percepción	Cogitativo de funciones psicológicas, que permiten al organismo adquirir información acerca del entorno y los cambios de su entorno, gracias a la acción de los sentidos, como la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. El cerebro recibe y elabora información proveniente del exterior y las convierte en habilidades organizadas y dotadas de significado para el sujeto.	Modelos	Son los objetos, personas, animales etc. que figuran para ser dibujados. Sirven para la representación de un objeto real. Los modelos son muy útiles para describir, explicar o comprender mejor la realidad. En un espacio de experiencias creativas, es importante establecer con anticipación, que objetos serán usados como "modelos" de acuerdo con la naturaleza y objetivos de cada experiencia.
Innovación	Es uno de los factores claves, que habra de conducir a la creatividad hacia adelante. Se refiere a aquel cambio que introduce alguna novedad o variación en un ámbito, se concreta. Se centra alrededor de procesos cognitivos de carácter "novedoso" y de "resolución", "través de generar "nuevas ideas".	Perseverancia	Es una característica de la valentía, que persigue un objetivo con disposición a aceptar y superar dificultades y obstáculos gracias a una fuerte orientación motivada al logro del mismo.	Movimiento	El concepto de movimiento, por el cual un objeto o una persona cambia de posición dentro de un espacio, forma parte de lo que se ha llamado las cualidades del arte. En el dibujo, la vitalidad y expresividad de la obra depende del movimiento que se transmite, y por ello es de gran importancia. La línea de contorno en un espacio también da movimiento al dibujo. Esto se produce cuando se mueven los brazos y la mano en un espacio limitado. Los más cercanos al espectador y más finos en el fondo. De esta manera la línea se mueve también en el espacio y crea curvas que se mueven, el tiempo que da profundidad al dibujo. Las partes más oscuras, parecerán más cercanas al lector, y parecerán proyectarse hacia fuera, creando también sensación de movimiento.
		Simbolización	Es el hecho de representar cualquier cosa con ayuda de símbolos y dibujos gráficos a un lenguaje orientado motivado al logro del mismo.	Forma de papel	El formato del papel hace referencia al tamaño (largo y ancho).
		Subjetividad	Implica el modo de sentir o de pensar del sujeto y no del objeto en sí. El individuo considera al objeto lo que quiere verlo a través de su conciencia. En psicología se define como todo aquello que se produce en un estímulo externo percibido. A través de la subjetividad, el individuo puede ser captado como tal en su integridad ética y vitalidad.	Efecto de menor o mayor espacio	Es la relación espacial de carácter abstracto, a través de la cual se percibe la sugestión de profundidad en el espacio, creado por distintos medios de relación formal o tonal sobre la superficie del cuadro plano, provocando visualmente la cercanía o lejanía entre los elementos del dibujo.

51

Figura 107

		Frases		
Negativo y positivo	El espacio positivo es la forma del objeto, el personaje etc. que identificamos dentro de la imagen. Tenemos una imagen en positivo cuando lo que dibujamos es el objeto mismo, sus líneas y formas constitutivas, tal como las percibimos. Algunos a lo largo o a los espacios vacíos sin tocar. La imagen está en negativo cuando lo que dibujamos son los espacios vacíos y dejamos en blanco el espacio correspondiente a las líneas y formas del objeto.		Tono	El tono: calidad propia que tiene un color. Podemos decir que cuando se va a la izquierda o a la derecha en el círculo cromático se produce un cambio de tono. Nos permite diferenciar, nombrar y designar los colores. Cuando hablamos, por ejemplo, del color azul, en realidad solo estamos definiendo su tono.
Plano	Es aquel sobre el que se realiza la proyección de un objeto a partir de una perspectiva o su visualización. En la práctica, resulta la superficie de nuestro hoja de papel.	Armas y duendes del papel Es hacer uso completo del formato de papel, permitiendo que el alumno explore el espacio, la ubicación de los elementos dentro de él, con seguridad (al imprimir que pueda equivocarse) para dar espacio a un dibujo que domine el formato del papel.	Volumen	Es un elemento de lenguaje visual presente en la variedad de manifestaciones de las artes visuales. El volumen de los cuerpos es el resultado de sus tres dimensiones: ancho, alto y profundidad. En realidad, se le llama volumen a una estructura formal tridimensional. En dibujo y pintura el volumen es la sugerencia de peso y masa lograda por medios estrictamente pictóricos que reflejan características tridimensionales.
Plancia	Elemento que no tiene volumen ni variaciones en su superficie.	Dibujar sin líneas, sino con manchas La ejecución de bocetos por medio de manchas, implica inventar el orden lógico de un dibujo pre-convencido del cual fondeo líneas y descubriendo la forma únicamente desde el punto de vista de la impresión que producen los claros y oscuros de un matiz. Pero esto no significa que la práctica de aquellas es en contra del método habitual de dibujar, sino simplemente que requiere unas premisas de ordenamiento visual para que el artista logre a su vez rigurosamente una imagen y la represente con rapidez en el papel de trabajo. Es dibujar olvidando la atención en luces y sombras, olvidando el nombre, la función y la forma común de la representación del objeto.	Perfección en el dibujo Se refiere al valor del dibujo como esfuerzo continuo de cada participante y no a la exactitud del periodo del ejercicio. Lo importante es la experiencia del proceso de observación, concentración y proyección, más que el resultado de un dibujo "bueno" o "realista".	
Reinterpretación	Acción de volver a interpretar. Ejemplo: en su primer dibujo presentará su especial reinterpretación de los estilos cariboleños y latinos.	El blanco más blanco y el negro más negro "Tener un punto de partida para abocar la cantidad de líneas gruesas que el modelo requiere que se representen a lo largo de dibujar, igualmente abocar la luz más brillante que permitirá identificar las líneas más claras." El mismo bode en el dibujo "Es encontrar la manera "personal" de usar la herramienta al dibujar, de cómo utilizar los aspectos técnicos del dibujo. Ser consciente de cómo se logra y aplicar en todo el dibujo, en toda arte y en la vida para "no ensuciar" otro modo que no sea el usado."	Punto interesante Es el área que cada participante escogió como punto de partida para la observación y creación del ejercicio. Puede ubicarse el centro o los bordes, arriba o abajo de los objetos que conforman el modelo. Sobre los dibujos diferentes, como cantidad de alumnos encuentran "su punto interesante".	
Superficie	Límite exterior de un cuerpo, que delimita el espacio que ocupa y lo separa y distingue del espacio circundante. Por otro parte, la apariencia exterior de algunos cosas. "La mesa tiene una superficie demasiado oscura y resulta incómoda si no la voy a comer".		Rayos viajando o dibujos puros Es alisar la tela roya de la forma que se percibe que los líneas van en diferentes direcciones.	
Sombra	Imagen oscura que proyecta un cuerpo opaco, sobre una superficie cualquiera, interpretando los rayos directos de la luz.			
Textura visual	Elemento del lenguaje visual. Se denomina así no solo a la apariencia exterior de la estructura de los materiales, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales. Esta tiene una cualidad expresiva, significativa y transmite de por sí reacciones variables en el espectador, las que son utilizadas por los artistas que llevan la materia a un nivel superior del que ella tiene para transmitir el grado de contenido o transmitir en su obra. Es la apariencia de una superficie. Como elemento plástico puede enriquecer la expresividad de un plano o ser el elemento configurador de una composición.			

Sobre Daniel Shafer

Shafer nació en 1907 en Bananera, trabajo, Guatemala, hijo de inmigrantes norteamericanos que trabajaron para la United Fruit Company. Estudió pintura y diseño desde 1916. En 1940 se inscribió en el Carnegie Institute of Technology hoy Carnegie Mellon en Pittsburgh, Pennsylvania. Donde se formó dentro de las líneas del modernismo y de la Bauhaus.

De regreso en Guatemala luego de sus estudios en el extranjero. Al final de 1941 Shafer, junto con Luis Díaz la primera galería de arte contemporáneo en Guatemala. La Galería DS fue visitada por André Malraux, el crítico argentino Jorge Romero Brest del Instituto de Teoría de Arte y la gente del Museo de Arte Moderno del Museo "Torre de los Amigos". Dicho galería funcionó como un filtro para las figuras artísticas que hicieron historia en la plástica guatemalteca de esa década.

En los sesenta Shafer se movió a la ciudad de Boston, en este lugar se conectó y encontró un medio personal en la labor de enseñanza impartida en el Boston Architectural Center durante 20 años. En este centro de enseñanza fue Shafer, como el resultado, se convirtió en el maestro que nació para ser". Allí fue reconocido oficialmente como el mejor profesor en la historia del BAC (en los 100 años de su enseñanza).

Tras la muerte de sus dos padres en Norteamérica, regresó a Guatemala en 1960 para dedicarse en su propio país a la línea pedagógica que había definido en Boston. Enseñó dibujo, diseño y crítica de arte en la Universidad Rafael Landívar la Escuela Nacional de Artes Plásticas y finalmente en su propio taller DS.

La experiencia de aprendizaje en dicho taller se desarrollaba generalmente en grupos de alumnos de diversas edades, géneros y procedencias. Dichos experiencias pasaban desde animadas discusiones que se alargaban por horas, pasando por el dibujo en clase, llegando hasta el montaje de exhibiciones con materiales diversos, como pretexto, para lograr el estímulo sensorial y cognitivo que promoviera la innovación en todas las áreas creativas. Hecho que se reafirmaba en los talleres, retroalimentaciones que se llevaban a cabo al terminar cada sesión.

Nació en Guatemala en febrero del 2004.

Su metodología involucra el autoconocimiento, a activar la concentración, a hacer descubrimientos profundos del entorno social y físico, en el que sus alumnos se desmenuza. Dado potencializar la capacidad de observación visual de los objetos en beneficio del dibujo.

Las anteriores habilidades se desarrollaban para promover la discusión y la propensión de ideas a nivel artístico y sociológico. Bajo este enfoque pedagógico logró formar una generación de jóvenes creativos que hoy se perfila como líderes en los campos del diseño, el arte, la arquitectura y la enseñanza en Guatemala.

Su metodología fue para la enseñanza artística guatemalteca, el primer modelo educativo constructivista. Tras su influencia en varios de los centros de formación en el área de las artes visuales, hoy podemos decir que su legado representó gran parte de la manera de enseñar arte en Guatemala.

Sobre -CAP-

CAP es una comunidad conformada en el año 2002 como un colectivo dirigido por los representantes, creado para funcionar en la frontera entre del arte y la educación. Centro su labor educativa en el fortalecimiento emocional y la estimulación del pensamiento crítico - creativo, a través de las artes, principalmente las artes visuales. Ubicada en el área metropolitana Crean situaciones de desarrollo de habilidades artísticas para retroalimentar en las afectivas actitudinales y conductuales de la discriminación, la violencia o la pobreza. Esto por medio de la observación, el autoconocimiento y la expresión. Ofreciendo acceso a formación en arte contemporáneo, o bajo o según costo elaborado a niños y jóvenes principalmente, ofreciendo también espacios formativos para adultos.

El modelo de educación artística que propone, ofrece un refugio a los desahuciados desde representaciones dentro del sistema educativo formal: genera conocimiento colectivo mediante la conciencia interpersonal y horizontal entre niños y adultos. Promueve la construcción del individuo, formando como principio, la transformación intrapersonal. Esta línea educativa motiva a la creación, desarrolla estrategias para resolver problemas y elaborar productos que satisfagan necesidades en contextos comunitarios. De este modo -CAP funciona como espacio de formación para la juventud y para docentes interesados en las artes, como herramienta de transformación y de aporte para la reparación del tejido social.

Información de contacto
<https://www.facebook.com/Creacioncap/>
creacioncap@gmail.com



Figura 108

Glosario

Atención

Capacidad de seleccionar los estímulos, y de poner en acción los mecanismos responsables del almacenamiento de la información, en los depósitos de la memoria de corto y largo plazo con influencia directa en la eficiencia de las capacidades de respuesta en las tareas de vigilancia a través de los estímulos externos.

De los 8 a los 11 años cuando el niño es capaz de orientar su actividad hacia un objeto específico, aparece la atención voluntaria que, en el ámbito educativo y escolar, necesita ser estimulada con sagaces incentivos, que van desde la facilidad y la familiaridad del contenido, hasta relaciones más complejas y cambiantes. Para lograr esto se deben seguir estrategias oportunamente preparadas.

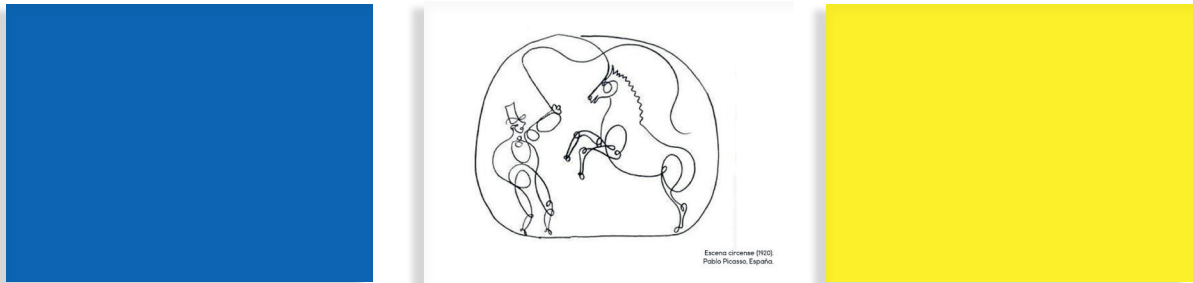
Línea continua

La línea continua, tiene la capacidad de generar formas a través de su recorrido inintermitido o por la juxtaposición. En su trazo se puede observar, seguridad y soltura, ya que en muchos de los casos se dibuja sin despegar el lápiz del papel.

El blanco más blanco y el negro más negro

La observación es la experiencia inicial al dibujar, por lo tanto, es sumamente importante dedicarle tiempo antes de esbozar. Identificar el área más oscura de todo el modelo permitirá al participante.

Tener un punto de partida para ubicar la cantidad de tonos grises que el modelo requiere que se representen o la hora de dibujar, igualmente ubicar la luz más brillante le permitirá identificar los tonos más claros.



Examen circo (1933)
Pablo Picasso, España.

Figura 109

Atención

Capacidad de seleccionar los estímulos, y de poner en acción los mecanismos responsables del almacenamiento de la información, en los depósitos de la memoria de corto y largo plazo con influencia directa en la eficiencia de las capacidades de respuesta en las tareas de vigilancia a través de los estímulos externos.

De los 8 a los 11 años cuando el niño es capaz de orientar su actividad hacia un objeto específico, aparece la atención voluntaria que, en el ámbito educativo y escolar, necesita ser estimulada con sagaces incentivos, que van desde la facilidad y la familiaridad del contenido, hasta relaciones más complejas y cambiantes. Para lograr esto se deben seguir estrategias oportunamente preparadas.

Autoconfianza

Es el convencimiento íntimo de la capacidad personal, de realizar con éxito una determinada tarea o misión, a bien elegir la mejor alternativa cuando se presenta un problema. Es la certeza de su postura totalmente con independencia ante el juicio de los demás, sabiendo que no va a ser desautorizado, aun cuando el otro no comparte aquello que se ha espuesto.

Concentración

Forma de orientar la atención a la recepción y organización de los contenidos de la realidad subjetiva y objetiva la capacidad de resistir las distracciones externas e internas que se producen cuando se requiere mantener la atención en una tarea manual o intelectual.

En el ámbito educativo, si la exigencia para comprender o hacer algo se baja, se produce aburrimiento si es excesiva, se siente ansiedad si es la adecuada, genera interés y excitación por incorporar, aprender. La concentración no es un problema en sí misma, el problema es la dispersión.

"Si creamos las condiciones adecuadas, los niños aprenden por el tema y usamos buenas estrategias de aprendizaje, la dispersión mental de atención, y en su lugar quedará la concentración sin esfuerzo."

Coordinación

Es el funcionamiento armónico de la actividad muscular, debido al control que tiene el sistema nervioso central que dirige a los músculos las acciones a realizar. Es también, la información, que a través de los órganos de los sentidos y del sistema nervioso periférico, se transmite al sistema nervioso central.

En el ser humano, la coordinación de los movimientos especializados, como puede ser el uso de un instrumento musical, la ejecución con herramientas artificiales, se hace con un alto grado de control periférico; después, pasa a estar completamente bajo el control central.

Autorregulación

Designa el modo de funcionamiento de un sistema, que es capaz de corregir sus estructuras o su comportamiento en función de los resultados obtenidos. Se considera como una capacidad subjetiva básica.

Ejerce control sobre las propias respuestas para perseguir metas y vivir de acuerdo con normas, estas incluyen pensamientos, emociones, impulsos, actuaciones, y otros comportamientos. Dirige los procesos de pensamiento en direcciones distintas de manera espontánea y evita llevar a cabo impulsos y deseos espontáneos.

Autocensura

Consiste en no manifestar una opinión verdadera, por miedo a las consecuencias o, en formas más generales, Es renunciar a la libertad personal por temor a las consecuencias.

Creatividad

Es una característica evidente en algunos individuos, quienes son capaces de reconocer, entre pensamientos y algunas nuevas relaciones que llevan a la innovación y el cambio. Se aplica de acuerdo con reglas, está, lo distingue de la originalidad. El pensamiento divergente da lugar a la originalidad de ideas, fluida, conceptual, sensibilidad para los problemas, etc.

"Son desfavorables para la creatividad las escuelas que se rigen por el programa y no por la actividad del estudiante, y en las cuales las adquisiciones de los contenidos programados no permiten liberarse creativos."

Una persona creativa es alguien que piensa y razona de manera original. Se encuentra en un constante proceso de aprendizaje a fin de conocer no sólo su ámbito de actividades, sino todo de ampliar sus intereses.

Expresividad

Es la forma en que un ser viviente representa exteriormente su conducta y su forma física, entre otro ser viviente. Cuando se refiere a un objeto, indica su capacidad de provocar una actitud emocional espontánea y espontánea orientada en la persona que la percibe; cuando se refiere a la persona, indica la capacidad individual de comunicar sentimientos, emociones, pensamientos e ideas.

Esta desempeña una función importante en factores actitudinales, como la facilidad de la palabra, de asociación, de imaginación, y algunos rasgos del temperamento original lo cual es vinculado a la extroversión e introversión individual.

Figura 110

<h3>Integración</h3> <p>Se da cuando las partes de una composición en un orden en donde la unidad adquiere importancia respecto a los elementos. En el nivel perceptivo, el término indica la tendencia a formar y evaluar formas, figuras y situaciones en su conjunto, y no en cada una de sus partes.</p>	<h3>Innovación</h3> <p>Es una de las factores claves, que habría de conducir a la cultura hasta adelante. Se refiere a aquel cambio que introduce alguna novedad o varía en un símbolo, un contexto, se centra alrededor de procesos cognitivos de generación de "novedad" y de "resolución". "Inovar es aplicar astutamente la creatividad."</p>	<h3>Percepción</h3> <p>Conjunto de funciones psicológicas, que permiten al organismo codificar información acerca del objeto y los cambios de su entorno, gracias a la acción de los órganos especializados, como la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. El cerebro recibe y elabora información proveniente del exterior y los convierte en totalidades organizadas y dotadas de significado para el sujeto.</p>	<h3>Perseverancia</h3> <p>Es una característica de la voluntad, que persigue un objetivo con decisión a pesar de superar dificultades y obstáculos gracias a una fuerte orientación motivada al logro del mismo.</p>
<h3>Individuación</h3> <p>Es el proceso de construcción de una individualidad, a partir de una naturaleza común; la diferenciación que tiene por meta el desarrollo de la personalidad individual. Cuando esto se impide con la intención de establecer normas exclusivamente en criterios colectivos se daña la actividad vital del individuo. Este proceso se da después de concluida la adaptación. Es una fuerza irrevocable en la primera parte de la vida, mientras se observa como tarea específica en algunos individuos que sienten la exigencia en todo momento de la vida.</p>	<h3>Observación</h3> <p>Realización de registros perceptivos que pueden ser sistemáticos u ocasionales. Está precedida por un interés particular, un problema. Se divide en dos observación experimental, que está proyectada y caracterizada por el control de las variables; y observación natural, cuando las condiciones no están programadas. Conceptos relacionados: Intepreación, percepción, sensación.</p>	<h3>Simbolización</h3> <p>Es el hecho de representar cualquier cosa con ayuda de un símbolo, la capacidad que tiene un individuo para representarse las cosas. Desde el punto de vista psicoanalítico, la simbolización permite expresar de forma no verbal. En el niño la simbolización es indispensable, sin ella, queda encerrado en un mundo sin ninguna relación con el exterior.</p>	<h3>Subjetividad</h3> <p>Implica el modo de sentir o de pensar del sujeto y no del objeto en sí. El individuo considera el objeto (o exterior) sólo a través de su conciencia. En psicología, se define como todo aquello que se produce sin un estímulo externo aparente. A través de la subjetividad, el individuo puede ser captado como tal en su integridad vital y vitalidad. Sus juicios son unitarios, se forman desde el punto de vista propio y las referencias al "yo" son constantes. "Tras una profunda armonización y trabajo para el cual un sujeto se convierte en tal, desde los primeros años de su vida." Ferdinand De Groul</p>

<h3>El mismo baile en el dibujo</h3> <p>Es encontrar la manera "personal" de usar la herramienta al dibujar, de cómo solucionar los aspectos técnicos del dibujo, ser consciente de cómo se logra y qué tanto se logra en todo el dibujo en todo arte y en la vida para "no ensuciar de otro modo que no sea el trazo".</p>	<h3>Perfección en el dibujo</h3> <p>Se refiere al valor del dibujo como esfuerzo continuo de cada participante y no a la exactitud del parecido con el modelo. Lo importante es la experiencia del proceso de observación, concentración y proyección más que el resultado de un dibujo "bonito" o "realista".</p>	<h3>Amos y dueños del papel</h3> <p>Es hacer uso completo del formato de papel, permitiendo que el alumno explore el espacio, la ubicación de los elementos dentro de él, con seguridad (sin importar que pueda equivocarse) para dar espacio a un dibujo que domine el formato del papel.</p>	<h3>El blanco más blanco y el negro más negro</h3> <p>La observación es la experiencia inicial del dibujar por lo tanto, se sumergerá en el trabajo dedicado tiempo antes de elaborar. Identificar el área más oscura de todo el modelo permitirá al participante. Tener un punto de partida para abarcar la totalidad de líneas grises que el modelo requiere que se representen a la hora de dibujar igualmente ubicar la luz más brillante le permitirá identificar las líneas más oscuras.</p>
<h3>Punto interesante</h3> <p>Es el área que cada participante escogerá como punto de partida para la observación y creación del espacio. Puede abarcar el centro, a los lados, arriba o abajo de los objetos que conforman el modelo. También todos dibujos diferentes, como cantidad de alumnos encuentran "su punto interesante".</p>	<h3>Rayas viajando a distintos puntos</h3> <p>Es situar la línea repetida de tal forma que se percibe que las líneas van en diferentes direcciones.</p>		<h3>Dibujar sin línea, sino con manchas</h3> <p>La aplicación de bocanetas por medio de manchas implica invertir el orden lógico de un dibujo: prescindiendo del trazo lineal y describiendo la forma únicamente desde el punto de vista de la impresión que producen las áreas y colores de un modelo. Pero esto no significa que la práctica de apuntes esté en contra del método habitual de dibujar; sino simplemente que requiere una premisa de adiestramiento visual para que el artista logre a sintetizar rápidamente una imagen y la represente con rapidez en el papel de trabajo. Es dibujar centrado la atención en luces y sombras, olvidando el nombre, la función y la forma común de la representación del objeto.</p>

<h3>Contorno</h3> <p>Línea exterior de un objeto o un cuerpo, conjunto de las líneas que limitan una figura o composición.</p>	<h3>Dibujo Lineal</h3> <p>Sirve para definir exactamente la forma de un objeto, sus dimensiones, sus características constructivas. Se recurre a la Geometría Plana o Descriptiva y se utilizan diferentes tipos de herramientas las cuales, provienen únicamente a través de las líneas, la representación logra actitud, forma y volumen.</p>
<h3>Dominio del espacio</h3> <p>Es la capacidad que se desarrolla al dibujar y ubicar los elementos y la relación entre ellos. Cualquier material de dibujo es un elemento inerte, el alumno posee la capacidad para transformarlo. En el caso del dibujo, es necesario incluir al alumno a que pueda vencer la barrera del tamaño, el color, la textura del papel.</p>	<h3>Espacio</h3> <p>Es la distancia o el área entre o alrededor de las cosas. Cuando se dibuja se debe pensar dónde se colocan todos los elementos y a que distancia unos de los otros, el tipo de imágenes que se colocan, su dimensión, el trazo, las diferentes texturas, a aplicar y las formas sirven para crear relaciones espaciales y físicas son elementos, gran interés para el receptor. Se logra conseguir efectos muy variados y especiales dependiendo de cómo se combinan estos elementos. Trata la combinación de espacios positivos (de línea, lo ocupado) y espacios negativos (lo vacío) en un área. El espacio real es bidimensional, aunque se puede generar sensación de espacio y profundidad en un plano bidimensional.</p>


	
 <p>Pintura campesina China.</p>	 <p>Mano dibujada (1948), Corneille Tachon, Museo Sijón.</p>

Figura 111

Efecto de menor o mayor espacio

Es la relación espacial de carácter abstracto, a través de la cual se percibe la sugerencia de profundidad en el espacio, creada por distintos medios de relación formal o tonal sobre la superficie del cuadro plano, provocando visualmente la cercanía o lejanía entre los elementos del dibujo.

Formato de papel

El formato del papel hace referencia al tamaño (largo y ancho).

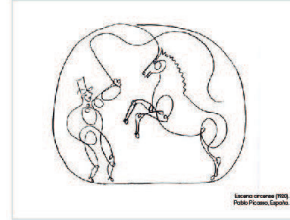


Líneas paralelas

Las líneas paralelas son dos o más líneas que nunca se intersecan. Su estructura aparente sigue la misma dirección, nunca se cruzan unas a otras, y la distancia entre ellas es constante. Dos líneas son paralelas, cuando se mantienen siempre a la misma distancia (también se llaman "equidistantes").

Línea continua

La línea continua tiene la capacidad de generar formas a través de su recorrido ininterumpido o por la yuxtaposición. En su trazo se puede observar seguridad y soltura, ya que en muchos de los casos se dibuja sin despegar el lápiz del papel.



Modelos

Son los objetos, personas, animales etc. que figuran para ser dibujados. Sirven para la representación de un concepto real. Los modelos son muy útiles para describir, explicar o comprender mejor la realidad.

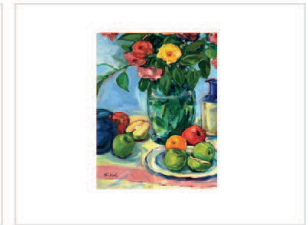
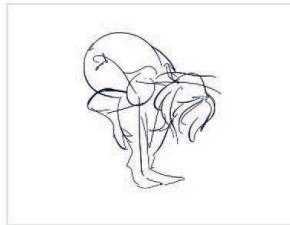
En un espacio de experiencias creativas, es importante establecer con anticipación, qué objetos serán usados como "modelos" de acuerdo con la naturaleza y objetivos de cada experiencia.

Movimiento

El concepto de movimiento es el cual un objeto o una persona cambia de posición dentro de un espacio, forma parte de lo que se ha llamado las cualidades del arte. En el dibujo, la vitalidad y expresividad de la obra depende del movimiento que se transmite, y por ello es de gran importancia.

Las líneas de contorno en el mismo también da movimiento al dibujo. Esto se produce cuando se valora la línea y se hace más gruesa en algunos lugares (los más cercanos al espectador) y más fina en otros. De esta manera, las líneas se vuelven líneas dinámicas y curvas que se mueven, al tiempo que da profundidad al dibujo.

Las partes más oscuras, parecerán más cercanas al lector, y parecerán proyectarse hacia fuera, creando también sensación de movimiento.



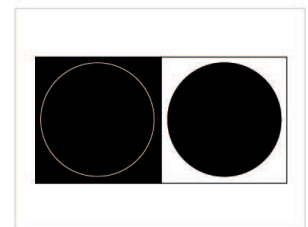
Negativo y positivo

El espacio positivo es la forma, el objeto, el personaje etc. que identificamos dentro de la imagen. Tenemos una imagen en positivo cuando lo que dibujamos es el objeto mismo, sus líneas y formas constitutivas, tal como las percibimos, y dejamos el fondo o los espacios vacíos en blanco.

La imagen está en negativo cuando lo que dibujamos son los espacios vacíos y dejamos en blanco el espacio correspondiente a las líneas y formas del objeto.

Plano

Es aquel sobre el que se realiza la proyección de un objeto o grupo de ellos, previamente a su visualización. En la práctica, resulta la superficie de nuestro hoja de papel.



Planicie

Que no tiene volumen ni variaciones en su superficie.

Reinterpretación

Acción de volver a interpretar.

Significa en su primer dibujo presentará su espacio reinterpretación de los estilos cubistas y futuristas.

Textura visual

Elemento del lenguaje visual. Se denomina así no sólo a la apariencia externa de la estructura de los materiales, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales.

Esto tiene un carácter expresivo, significativo y transmite de por sí reacciones variables en el espectador: las que son utilizadas por los artistas, que llevan la materia a un nivel superior del que ella tiene, para aumentar el grado de contenido o transmitir en su obra.

Es la apariencia de una superficie. Como elemento plástico puede enfatizar la expresividad de un plano o ser el elemento configurador de una composición.

Tono

El tono cualidad propia que tiene un color. Podemos decir que cuando se va a la izquierda o a la derecha el círculo cromático se produce un cambio de tono. Nos permite diferenciar, nombrar y designar los colores. Cuando hablamos que alguien del color azul, en realidad sólo estamos definiendo su tono.

Superficie

Límite exterior de un cuerpo, que delimita el espacio que ocupa y lo separa y distingue del espacio circundante. Por otra parte, es la apariencia exterior de alguna cosa.

"La mesa tiene una superficie demarcada. Aparece y resulta inclinada a la hora de comer".

Sombras

Imagen oscura que proyecta un cuerpo opaco, sobre una superficie cualquiera, interceptando las rayas directos de la luz.

Volumen

Es un elemento de lenguaje visual, presente en la variedad de manifestaciones de las artes visuales. El volumen de las cosas es el resultado de sus tres dimensiones: ancho, alto y profundidad. En escultura, se le llama volumen a una estructura formal tridimensional.

En dibujo y pintura, el volumen es la sugerencia de peso y masa lograda por medios estilísticamente pictóricos que reflejan características tridimensionales.

Figura 112

Presupuesto



Proceso previo

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diagnóstico e investigación (horas trabajadas)	Q45.50	103	Q4,686.50
Brief y definición creativa (horas trabajadas)	Q45.50	33.5	Q1,524.50
Subtotal			Q6,211.00

Libro de ejercicios Guía—Estudiante

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Revisión y edición de hojas redactadas	Q26.50	79	Q2,093.50
Diagramación y maquetación	Q60.00	120	Q7,200.00
Subtotal			Q9,293.50

Ilustraciones + Diseño de personaje

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diseño de personajes	Q6,260.69	6	Q37,564.14
Ilustraciones (3.6 x 2.9 in)	Q450.00	21	Q9,450.00
Ilustraciones (2.25 x 2.23 in)	Q500.00	71	Q35,500.00
Subtotal			Q82,551.14

Material complementario

Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Tarjetas (Diagramación hojas carta)	Q45.00	11	Q495.00
Variación de diagramación original	Q10.00	75	Q750.00
Subtotal			Q1,245.00

Total

Q99,300.64



7

Capítulo

Síntesis del proceso

Contenido

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Lecciones aprendidas



- Se debe llevar un control escrito de los acuerdos a los que se lleguen con las instituciones para prevenir confusiones en el futuro.
- Llevar una calendarización apropiada para prevenir retrasos.
- Es importante desarrollar mecanismos para controlar el estrés durante la realización del proyecto para que este no se convierta en un impedimento para la culminación del mismo.
- Aproximarse al grupo objetivo es esencial para llevar a cabo proyectos de esta índole porque proporciona una oportunidad inmensurable para mejorar la calidad del trabajo que se está llevando a cabo.
- El diseñador gráfico debe estar seguro de sí mismo cuando se expresa al momento de presentar sus avances al cliente. Si este no logra comunicarse eficientemente encontrará dificultad para llegar a acuerdos con este para obtener los insumos para construir el brief y el material a trabajar en el proyecto.

Conclusiones



La intervención del diseño gráfico realizada para el Creadorio Artístico Pedagógico —CAP— se finalizó con éxito. El material que lleva por nombre “Kit de aprendizaje artístico” cumple la función apoyar a las la bores institucionales y facilita la búsqueda de reforzar los procesos cognitivos y expresivos de los niños.

El “Kit de aprendizaje artístico” llevo una investigación profunda para determinar la codificación cromática, tipográfica, iconográfica, reticular, de la estilización de las ilustraciones y el diseño de los personajes; que con el feedback recibido por Diseñadores Gráficos y los grupos objetivos se determina que es funcional y puede asistir a los profesores, dentro y fuera de la institución, en su labor de educativa.

Existe disposición del grupo objetivo secundario a utilizar el material para dar sus clases (ver Capítulo 6, Validación GO secundario), de manera en que, el producto de diseño aumentará el alcance de las actividades educativas del CAP, y más niños podrán tener acceso a la misma. El uso del materiar asistirá en para impulsar el pensamiento crítico y el fortalecer desarrollo cognitivo, al tener mayor acceso a una educación artística de calidad; y de esta manera se proyecta que el producto de diseño conseguirá convertirse en una solución efectiva al problema de comunicación visual.

Recomendaciones



Para la institución

- Apegarse a las fechas de entrega que establezcan para facilitar el material informativo con sus futuros diseñadores practicantes.
- Preparar una breve campaña previa al lanzamiento del material para que más personas tengan conocimiento de la existencia del mismo.
- Usar los personajes en otras publicaciones de la página de Facebook antes y después de que el material ya esté circulando para que estos sigan siendo de utilidad para la institución.

Para el estudiante

- Llevar un cuaderno a todas las reuniones con el cliente para anotar los acuerdos a los que se llegue.
- Seguir el proceso metodológico en el orden adecuado, comenzando por la planificación del proyecto.
- Abocarse a sus asesores constantemente y mantener comunicación con ellos.
- Practicar e improvisar, ambos son importantes para poder comunicarse de manera eficiente, ya sea con el cliente como con los asesores del proyecto y el grupo objetivo.
- Realizar actividades como meditación y para sobrellevar el estrés.

Para la Escuela de Diseño Gráfico

- Requerir que el marco teórico y el resto de la fase de investigación se realice durante las vacaciones de medio año previas al semestre de proyecto de graduación para dejar el tiempo completo del semestre para el desarrollo del proyecto a nivel creativo.



8

Capítulo

Referencias

Fuentes consultadas



- Ali, Mehak, Shuja & Rahim. (2016) Effectiveness of Animated Spokes Character in Advertising Targeted to Kids. Recuperado de: https://mpr.ub.uni-muenchen.de/73362/1/MPRA_paper_73362.pdf
- Álvarez, A. (junio 29, 2015) Guatemala, Pocos universitarios, muchos abogados. ContraPoder. Recuperado de: <http://contrapoder.com.gt/2015/06/29/guatemalapocos-universitarios-muchos-abogados/>
- Álvarez, D. (s.f.) DISEÑO EDITORIAL. LO QUE DEBES SABER. The House Sign.
- Barreiro, A.; Carretero, M. & J. Castorina; (2012) Desarrollo cognitivo y educación. Grupo Planeta Spain. Recuperado de: https://books.google.com.gt/books?id=upZXSNOAVisC&printsec=frontcover&dq=desarrollo+cognitivo&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=desarrollo%20cognitivo&f=false
- Buitrago, F. (2013) La Economía Naranja - Una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo. pp. 224
- Capriotti, (2009) BRANDING CORPORATIVO. Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa. Chile. Andros Impresores.
- Chávez, N. (08/07/2011) Pensamiento tipológico. FORO ALFA. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/pensamiento-tipologico>
- Ciudad Imaginación (2016) Ciudad Imaginación. Quetzaltenango. Recuperado de: <http://www.ciudadimaginacion.org/dossier/dossier.pdf>
- Ciudad Imaginación (2014) Daniel Schafer DS, Guatemala. Quetzaltenango. Recuperado de: <http://www.ciudadimaginacion.org/actividades/2014/11/17/proyeccion-y-conversatorio-daniel-shaffer-dg-en-guatemala/>
- Clark, D.R. (2012). Design Methodologies: instructional, thinking, agile, system, or x problem? Recuperado de: http://www.nwlink.com/~donclark/design/design_models.html
- De León, E. & F. Yoque (2015) Acerca de Creatorio -CAP-. Guatemala. Pp. 7.
- De León, E. & F. Yoque (2012-2015) Documento Maestro -CAP-. Guatemala.
- Diario la Hora (21 de diciembre, 2013) Potencial artístico guatemalteco, en manos del abandono. Blog El Guatemalteco. [Reposteo de noticia]. Recuperado de: <https://elguatemalteco.wordpress.com/2013/12/21/potencial-artistico-guatemaltecoen-manos-del-abandono-la-hora/>
- Dirección General del Currículo -DIGECUR- (2016) Currículo Nacional Base Ministerio de educación (Mineduc) Recuperado de: http://www.mineduc.gob.gt/DIGECUR/?p=CNB.asp&t=Currículo_Nacional_Base_CNB

- EISNER, E. (1995). EDUCAR LA VISIÓN ARTÍSTICA. Paidós Educador. Barcelona, España.
- Escola d'Art i Superior de Disseny de Vic, s.f. PSICOLOGÍA DEL COLOR. El color y las emociones. Recuperado de: <http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>
- Fumosola (29 noviembre, 2016) Investigadora Alicia Vega: "El arte tiene el poder de aumentar la fuerza interior necesaria para resistir la crudeza de la vida". Blog Fumosola. Recuperado de: <https://fumosola.wordpress.com/2016/11/29/alicia-vega-duran/>
- Huerta, B. (1 de octubre de 2014) PSICOLOGÍA EN EL ADULTO. Blog Brenda "Psicopedagogí".. Recuperado de: <http://brendaupav.blogspot.com/2014/10/13-psicologia-en-el-adulto.html>
- Guerra, M. (2013) DISEÑO EDUCATIVO: CAMPO FÉRTIL PARA LA INCURSIÓN DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE PERMANENTE. Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art22/art22.pdf>
- Leyva, (06/05/2013). El diseño gráfico de materiales educativos. FORO ALFA. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>
- Manrique (2003). El Arte en la Formación Integral del Ser Humano. Universidad de la Sabana. Facultad de Educación, Departamento de Artes Plásticas. Cundinamarca. Pp. 80.
- Ministerio de Educación -Mineduc- (Diciembre de 2013). Evaluación Educativa Estandarizada en Guatemala: Un camino recorrido, un camino por recorrer. Recuperado de: https://www.mineduc.gob.gt/PORTAL/contenido/enlaces/documents/Documento_Evaluacion.pdf
- Orlandini, M. (2017) Taller: Arte actual e historiografía. Creatorio Artístico Pedagógico.
- Ordóñez, J. Sociedad industrial y pensamiento positivista. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zzG7jXW_S_Qoi=fnd&pg=PA401&dq=positivismo+revoluci%C3%B3n+industrial&ots=mr8n6u20BQ&sig=jlYGtSZDOACE4dRUEGzlay13hUA#v=onepage&q=positivismo%20revoluci%C3%B3n%20industrial&f=false
- Pérez, L. (2016). Neuronas espejo, sus funciones en el aprendizaje. Nueces y neuronas. Recuperado de: <http://www.nuecesyneuronas.com/neuronas-espejo-aprendizaje/>
- Pérez, E. (2003). La pedagogía que vendrá: Más allá de la cultura escolar positivista. Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social. Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela. Año 8. N° 23 (Octubre-Diciembre, 2003) Pp.87 - 95 Recuperado de: www.produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/download/2654/2654
- Pinto, J. (5, Oct, 2015). CAP: El laboratorio de la creatividad. esQuisses. Recuperado de: <http://www.esquisses.net/2015/10/cap-el-laboratorio-de-la-creatividad/>

- Ritzer, G. (1993). Teoría sociológica clásica. Madrid. Editorial Mc Graw-Hill. Recuperado de: [http://www.trabajo-social.unlp.edu.ar/uploads/docs/teoria_sociologica_contemporanea__ritzer__george.com\).pdf](http://www.trabajo-social.unlp.edu.ar/uploads/docs/teoria_sociologica_contemporanea__ritzer__george.com).pdf)
- Ron (2011) Line of Action - Mickey's Christmas Carol Flooby Nooby. Recuperado de: <http://floobynooby.blogspot.com/2011/01/lines-of-action-mickeys-christmas-carol.html>
- Ron (2013) The Cinematography of "The Incredible". Part 2. Flooby Nooby. Recuperado de: <http://floobynooby.blogspot.com/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-2.html>
- Ron (2014) Robert Cory's Tips on Character Design. Flooby Nooby. Recuperado de: <http://floobynooby.blogspot.com/2014/03/robert-corys-tips-on-character-design.html>
- Ron (s.f.) Storyboard Tips. Recuperado de: <http://www.floobynooby.com/comp1.html>
- Silver, S. (19 may. 2016) ART TIP: HOW TO CONSTRUCT FEELING INTO A POSE. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PEiaGGp5ddY>
- Strizver, I. (s.f.) Typography for children. Monotype. Sitio web Fonts.com Recuperado de: <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>
- Suárez, E. (4 de abr. de 2012) Etapas desarrollo de los 6 a los 12 años. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/stellamarissuarez/etapas-desarrollo-de-los-6-a-los-12-aos>
- Strems, R. (17 de mar. de 2015) Nivel Socio Económico del Guatemalteco Urbano. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano>
- The School of Life (sept, 2 2015) Why Arts Graduates Are Under-Employed. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=4D0fLisy-jBYS&signature=vSlbTXnRLAJOMGN%2F88ymv9KKPZg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTeoria_sociologica_clasica.pdf
- UNESCO (2011) Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Argentina. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. pp.80
- Universidad Mayor de San Marcos. (Jul 2, 2009) Positivismismo y Educación. Facultad de Educación. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/complementacion2008/positivismo-y-educacin>
- Zhu, H.; Sun Y. & Duan Y. (2011) Electroencephalogram evidence for mirror neuron activity during the observation of drawn hand motion. *Neural Regen Res.*; 6(18): 1398-1403. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Huaping_Zhu/publication/216024332_Electroencephalogram_evidence_for_mirror_neuron_activity_during_the_observation_of_drawn_hand_motion/links/058d4eb227df87f8aa056c1f.pdf

Índice de figuras



- Figura 1. Orellana, D. (2015) Imagen corporativa del CAP. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 2. Orellana, D. (2015) Imagen corporativa del CAP. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 3. [Creatorio Artístico Pedagógico][Guatemala s.f]
- Figura 4. Orellana, D. [Creatorio Artístico Pedagógico][Guatemala s.f]
- Figura 5. Orellana, D. (2016) Social media. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 6. Orellana, D. (2016) Social media. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 7. Orellana, D. (2017) Social media. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 8. Orellana, D. (2017) Poster promocional de curso. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 9. Orellana, D. (2017) Poster promocional de curso. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 10. Orellana, D. (2017) Poster promocional de curso. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 11. Cassanyes, E. (2016) Laboratori del disseny. [Behance]
- Figura 12. Hopkins, E. (2011) Ratio. [Behance]
- Figura 13. Jesus, J. (2016) Quick Games - Children's Pads. [Behance]
- Figura 14. Gordona, V. (2013) Libro del gran artista. [Behance]
- Figura 15. Yoque, F. (2017) Participación en curso del CAP. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 16. Yoque, F. (2017) Participación en curso del CAP. [Creatorio Artístico Pedagógico] [Guatemala]
- Figura 17. Ruano, L. (2017) Boceto de retícula. [Gráfico]

- Figura 18. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 19. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 20. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 21. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 22. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 23. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 24. Ruano, L. (2017) Boceto de diagramación. [Gráfico]
- Figura 25. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 26. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 27. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 28. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 29. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 30. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 31. Ruano, L. (2017) Boceto de exploración de estilo para ilustración. [Gráfico]
- Figura 32. Ruano, L. (2017) Boceto de estructura de personajes. [Gráfico]
- Figura 33. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, diagramación. [Gráfico]
- Figura 34. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, diagramación. [Gráfico]
- Figura 35. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, diagramación. [Gráfico]
- Figura 36. Ruano, L. (2017) Exploración, estilo de diseño de personajes digital. [Gráfico]
- Figura 37. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, personajes. [Gráfico]
- Figura 38. Ruano, L. (2017) Exploración, estilo ilustraciones digital. [Gráfico]
- Figura 39. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, ilustraciones. [Gráfico]
- Figura 40. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, ilustraciones. [Gráfico]
- Figura 41. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, ilustraciones. [Gráfico]
- Figura 42. Ruano, L. (2017) Segundo nivel de bocetaje, ilustraciones. [Gráfico]
- Figura 43. Ruano, L. (2017) Validación con expertos. [Gráfico]
- Figura 44. Ruano, L. (2017) Validación con expertos. [Gráfico]

- Figura 45. Ruano, L. (2017) Validación con expertos. [Gráfico]
- Figura 46. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]
- Figura 47. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 48. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]
- Figura 49. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]
- Figura 50. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 51. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 52. Fajardo, N. (2017) Validación de personajes, G.O. primario. [Colectivo Arranca Cebollas][Gráfico]
- Figura 53. Fajardo, N. (2017) Validación de personajes, G.O. primario. [Colectivo Arranca Cebollas][Gráfico]
- Figura 54. Fajardo, N. (2017) Validación de personajes, G.O. primario. [Colectivo Arranca Cebollas][Gráfico]
- Figura 55. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 56. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 57. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 58. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 59. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 60. Ruano, L. (2017) Validación de ejercicios, G.O. primario. [Gráfico]
- Figura 61. Ruano, L. (2017) Boceto digital, tarjetas. [Gráfico]
- Figura 62. Ruano, L. (2017) Boceto digital, tarjetas. [Gráfico]
- Figura 63. Ruano, L. (2017) Boceto digital, tarjetas. [Gráfico]
- Figura 64. Ruano, L. (2017) Boceto digital, tarjetas. [Gráfico]
- Figura 65. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]
- Figura 66. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 67. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]
- Figura 68. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 69. Ruano, L. (2017) Material antes de cambios. [Gráfico]

- Figura 70. Ruano, L. (2017) Material después de cambios. [Gráfico]
- Figura 71. Ruano, L. (2017) Esquema de retícula. [Gráfico]
- Figura 72. Ruano, L. (2017) Esquema de retícula. [Gráfico]
- Figura 73. Ruano, L. (2017) Esquema de retícula. [Gráfico]
- Figura 74. Ruano, L. (2017) Proporción de personajes. [Gráfico]
- Figura 75. Ruano, L. (2017) Hoja de concepto, diseño personajes. [Gráfico]
- Figura 76. Ruano, L. (2017) Aplicaciones de personajes. [Gráfico]
- Figura 77. Ruano, L. (2017) Ilustraciones, materiales. [Gráfico]
- Figura 78. Ruano, L. (2017) Ilustraciones, materiales. [Gráfico]
- Figura 79. Ruano, L. (2017) Ilustraciones, pasos. [Gráfico]
- Figura 80. Ruano, L. (2017) Ilustraciones, pasos. [Gráfico]
- Figura 81. Ruano, L. (2017) Ilustraciones, pasos. [Gráfico]
- Figura 82. Ruano, L. (2017) Elementos gráficos. [Gráfico]
- Figura 83. Ruano, L. (2017) Propuesta final, mockup material del alumno. [Gráfico]
- Figura 84. Ruano, L. (2017) Propuesta final, mockup material del alumno. [Gráfico]
- Figura 85. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 86. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 87. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 88. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 89. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 90. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 91. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 92. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 93. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 94. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 95. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del alumno. [Gráfico]
- Figura 96. Ruano, L. (2017) Propuesta final, tarjeta de escala tonal. [Gráfico]

Figura 97. Ruano, L. (2017) Propuesta final, mockup material del facilitador. [Gráfico]

Figura 98. Ruano, L. (2017) Propuesta final, mockup material del facilitador. [Gráfico]

Figura 99. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 100. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 101. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 102. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 103. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 104. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 105. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 106. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 107. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 108. Ruano, L. (2017) Propuesta final, material del facilitador. [Gráfico]

Figura 109. Ruano, L. (2017) Propuesta final, mockup tarjetas. [Gráfico]

Figura 110. Ruano, L. (2017) Propuesta final, tarjetas. [Gráfico]

Figura 111. Ruano, L. (2017) Propuesta final, tarjetas. [Gráfico]

Figura 112. Ruano, L. (2017) Propuesta final, tarjetas. [Gráfico]



Anexos

Herramienta de diagnóstico



FODA

FORTALEZAS

Poseen branding de marca establecido.

La ubicación del CAP es céntrica (se encuentra en el centro).

Usan página de Facebook para difundir su mensaje y publicidad.

Mantienen comunicación directa con los estudiantes y padres de familia por grupos de WhatsApp.

Piden permiso a padres de familia (de los menores de edad) y a los estudiantes de tomar fotos de ellos y sus creaciones y publicarlos en redes sociales.

Se ha desarrollado nuevas metodologías pedagógicas en el área de investigación.

Tienen una pequeña biblioteca de arte a su disposición.

Alianza con Puro Arte (comparten instalaciones).

Señalización de reglamentos y áreas del lugar.

Existe armonización entre la mayoría de la señalética del lugar y la personalidad de CAP.

Traen a personas a dar talleres especiales a sus estudiantes.

Realizan exposiciones del trabajo de sus estudiantes.

Realizan excursiones con los estudiantes como complemento a los talleres realizados.

Tienen una cocina y ofrecen refrigerios para que compren los estudiantes.

Dan valor a las opiniones de los estudiantes y escuchan lo que estos tienen que decir.

Al final de los talleres redactan informes para reconocer si se consiguieron los objetivos propuestos al inicio de los mismos a manera de evaluación.

Se financian en base a inscripciones de Q100 y cuotas de Q200 por taller.

OPORTUNIDADES

Formar alianzas con organizaciones que promuevan la creación de arte en Guatemala.

La comunidad artística de Guatemala recobra su valor.

Más personas pueden conocer las actividades de CAP si este se promociona.

Diagramación de la información recopilada en el área de investigación (métodos pedagógicos).

Otras organizaciones educativas pueden inspirarse a aplicar métodos pedagógicos basados en el arte.

DEBILIDADES

El letrero que indica dónde se encuentra CAP es poco legible (es una hoja de papel pegada sobre la pared).

Falta armonización en algunas piezas de señalética.

Las hojas con el reglamento solo son hojas pegadas sin diagramación acorde con la línea gráfica de la marca.

Faltan estanterías para que los estudiantes coloquen efectos personales y se guarden los materiales de los estudiantes (si estos desean guardarlos en las instalaciones).

El área de investigación no tiene las posibilidades de gestionar la publicación de materiales pedagógicos basados en las metodologías pedagógicas desarrolladas.

Necesitan fortalecer la jerarquía tipográfica en algunos de los materiales producidos, incluyendo el listado de materiales.

No utilizan más redes sociales para promover CAP.

No tienen página web oficial.

AMENAZAS

Los que llegan por primera vez no sienten interés por continuar asistiendo a los talleres.

Los estudiantes se retiran de los cursos de CAP por motivos vida personal.

Puro Arte puede decidir romper su alianza con CAP.

Pierden posibilidad de utilizar instalaciones actuales como sede del proyecto.

El diseñador gráfico no está a la disposición de la organización en todo momento.

ANÁLISIS DE VIABILIDAD

PROYECTOS VARIABLES	SEÑALÉTICA Y ROTULACIÓN.	MUEBLERÍA PARA LA INSTITUCIÓN.	MATERIALES DIDÁCTICOS PARA ESTUDIO DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS.	MATERIAL PEDAGÓGICO.	DISEÑO DE PÁGINA WEB Y BLOG.
¿Se enmarca en las políticas de la organización?	●	▼	●	●	●
¿Se cuenta con los medios necesarios para llevarlo a cabo?	●	▼	●	●	●
¿Se tiene la posibilidad de difundir el proyecto?	□	□	●	●	●
¿Es urgente su implementación?	▼	▼	▼	●	●
¿Afecta positivamente a la población/ usuarios?	●	●	●	●	●
¿La organización puede implementarlo en sus actividades diarias?	●	●	●	●	●
¿Es un proyecto de diseño visual?	●	●	●	●	●
¿El proyecto no causa conflicto con la otra organización aliada?	●	▼	●	●	●
¿La organización tiene preparados los insumos para trabajar el proyecto?	●	□	●	●	●
¿Se tiene fortalezas en las habilidades y destrezas necesarias para producir el proyecto?	●	▼	●	●	▼

SÍMBOLOS ● Sí ▼ No □ No aplica.

GUÍA DE ENTREVISTA

DATOS DE LA EMPRESA

Nombre de persona entrevistada

Nombre de la organización

Dirección

LA ORGANIZACIÓN

¿Cuáles son los valores y filosofía de la organización?

¿Cuáles son los objetivos o el enfoque que la organización desea comunicar?

¿Qué ofrece a la comunidad?

¿A qué personas se dirige?

¿Con qué tipo de recursos realizan las campañas o actividades de comunicación para la comunidad?

¿Cuál es la influencia del factor social sobre el alcance de las metas de la organización?

¿Cuál es la influencia de la economía sobre el alcance de las metas de la organización?

¿Cuál es la influencia de la tecnología sobre el alcance de las metas de la organización?

¿De cuáles alianzas se han conseguido los mejores resultados?

DISEÑO GRÁFICO DE LA ORGANIZACIÓN

¿Cuentan con un equipo de diseño gráfico?

¿Cuáles son los medios donde la organización realiza publicidad?

¿Cada cuánto tiempo cambia su publicidad?

LA COMUNIDAD

¿Realiza actividades de interacción con el grupo objetivo?

¿Cuáles son estas actividades que realiza?

¿Cómo es la comunicación entre la organización y la comunidad?

ENTREVISTA

DATOS DE LA EMPRESA

Nombre de persona entrevistada: *Esperanza de León*

Nombre de la organización: *Creatorio Artístico Pedagógico CAP*

Dirección: *4ta avenida "A" 13-46 Zona 9.*

LA ORGANIZACIÓN

¿Cuáles son los valores y filosofía de la organización?

Creatorio CAP es una organización que busca crear un espacio para que las personas se conozcan así mismas desde un enfoque pedagógico artístico y analítico.

¿Cuáles son los objetivos o el enfoque que la organización desea comunicar?

Misión

Devolver el gozo creativo a todos los participantes en sus actividades.

Visión

Ser una organización que forme individuos capaces de identificar necesidades y utilizar los recursos a su alcance de manera creativa en un país lleno de necesidades.

Objetivos

Reforzar los procesos cognitivos, propositivos y expresivos de los asistentes a los talleres.

Ofrecer oportunidades de introspección y análisis, destrezas vitales para el desarrollo humano.

Formar criterios.

Fomentar la autogeneración de empleos alternativos.

Provocar situaciones de trabajo cooperativo.

¿Qué ofrece a la comunidad?

CAP ofrece la oportunidad de desarrollar procesos cognitivos, propositivos y expresivos de los guatemaltecos, ampliar su introspección y análisis, que son destrezas imprescindibles para el desarrollo del ser humano, y que, coincidentemente, el sistema educativo guatemalteco no procura desarrollar.

¿A qué personas se dirige?

CAP está abierto a todo público, pero se enfocan en niños, adolescentes y jóvenes adultos, pero no hay un límite de edad para unirse. Hay un miembro de más de 60 años de edad.

¿Con qué tipo de recursos realizan las campañas o actividades de comunicación para la comunidad?

La comunicación que CAP tiene con la comunidad está limitada a Facebook, Correo electrónico y WhatsApp.

¿Cuál es la influencia del factor social sobre el alcance de las metas de la organización?

Algunos individuos no se encuentran del todo a gusto con la filosofía impartida por el CAP y dejan de asistir.

¿Cuál es la influencia de la economía sobre el alcance de las metas de la organización?

Reduce el presupuesto de las posibilidades que se tiene para realizar actividades.

¿Cuál es la influencia de la tecnología sobre el alcance de las metas de la organización?

La tecnología permite la comunicación con los padres de familia y estudiantes.

¿De cuáles alianzas se han conseguido los mejores resultados?

Actualmente se tiene una alianza con Puro Arte para compartir las instalaciones.

DISEÑO GRÁFICO DE LA ORGANIZACIÓN

¿Cuentan con un equipo de diseño gráfico?

Si, no es un equipo formal y en cualquier momento se les puede ir.

¿Cuáles son los medios donde la organización realiza publicidad?

Facebook y pequeños afiches.

¿Cada cuánto tiempo cambia su publicidad?

Cada vez que se abren nuevos talleres.

LA COMUNIDAD

¿Realiza actividades de interacción con el grupo objetivo?

Todas las actividades de CAP giran en torno a la interacción pedagógica basada en el arte.

¿Cuáles son estas actividades que realiza?

Se tienen distintos grupos de edades para que haya más sintonía de acuerdo a su desarrollo cognitivo, estos son:

3 a 6 años.

7 - 11 años.

12 en adelante.

16 en adelante.

Los primeros dos grupos se dan por las mañanas (de 10:00 a 12:30) y los otros por la tarde (de 2:00 a 5:00).

¿Cómo es la comunicación entre la organización y la comunidad?

Con los estudiantes se tiene una comunicación abierta, estos revotan sus pensamientos libremente. No se presiona a los estudiantes a hacer o decir algo que los incomoda o a que sus obras se expongan sin su permiso.



Apéndice

Validación



Autoevaluación

Primer nivel de previsualización

	Nombre de la versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Concepto creativo	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 45	
opción	Diseño de personajes 1	2	2	3	na	na	na	3	3	na	5	18	Valorado sobre 30
	Diseño de personajes 2	4	4	4	na	na	na	4	5	na	5	26	Valorado sobre 30
	Diagramación 1	4	3	5	2	3	3	5	4	na	5	34	
	Diagramación 2	4	3	5	2	3	3	5	4	na	5	34	
	Diagramación 3	4	3	4	4	4	3	5	4	na	5	36	
	Diagramación 4	5	3	4	4	2	3	5	5	na	5	36	
	Diagramación 5	5	3	4	5	3	3	5	5	na	5	38	
	Diagramación 6	5	3	4	5	3	3	5	5	na	5	38	
Diagramación 7	5	3	4	5	5	3	5	5	na	5	40		

Autoevaluación

Segundo nivel de previsualización

	Nombre de la versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Concepto creativo	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 50	
opción	Diseño de personajes 1	1	2	1	na	na	na	2	2	na	5	13	Valorado sobre 30
	Diseño de personajes 2	5	5	5	na	na	na	5	5	na	5	30	Valorado sobre 30
	Diagramación 1 (adultos)	3	3	4	3	3	2	3	4	3	5	33	
	Diagramación 2 (adultos)	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	41	
	Diagramación 1 (niños)	3	3	4	5	3	2	3	4	4	5	36	
	Diagramación 2 (niños)	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47	
	Ilustraciones 1	1	1	1	na	2	na	1	2	na	3	11	Valorado sobre 30
	Ilustraciones 2	5	4	4	na	4	na	5	5	na	5	32	Valorado sobre 30

Instrumento de validación

Rubrica para profesionales

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Facultad de Arquitectura
 Escuela de Diseño Gráfico
 Proyecto de Graduación 2 / EPS

Instrumento de validación

Nombre de evaluador(a): _____ Fecha: _____

Criterio	Calificación					Observaciones
	1	2	3	4	5	
Psicología del color	[Barra gris]					
Tipografía	[Barra gris]					
Diagramación y retícula	[Barra gris]					
Jerarquías y pesos visuales	[Barra gris]					
Legibilidad y lecturabilidad	[Barra gris]					
Diseño de personaje	[Barra gris]					
Ilustraciones	[Barra gris]					
Prueba de impresión	[Barra gris]					
Impacto visual	[Barra gris]					
Normas de composición	[Barra gris]					
Estética	[Barra gris]					
Concepto creativo	[Barra gris]					

Lisa María Ruano Ramírez
 201314968
 Sección G

Instrumento de validación

Guía de entrevista con GO primario

Se les mostrará un ejercicio representativo a cada niño (se llevará dos por cada rango de edades, una hoja con todos los personajes ilustrados parados uno al lado del otro con sus respectivos conceptos de emociones abajo y la tarjeta de escala tonal) y en base a esto deberán responder las siguientes preguntas:

Sobre diagramación y tipografía:

1. ¿Te parece fácil de leer esto (título)? (legibilidad)
2. ¿Te parece fácil de leer esto (frase inicial)?
3. ¿Puedes leer esto (una frase inicial) en en voz alta?
4. ¿Te parece fácil de leer esto (materiales)?
5. ¿Te parecen fáciles de leer las instrucciones? Sí / No
6. ¿Puedes leer esto (segundo paso del ejercicio) en en voz alta? Sí / No
7. ¿Te parece fácil de leer esto (texto del recuadro azul)?
8. ¿Qué parte del texto te parece más importante (respecto al área de reflexión): el texto blanco o el amarillo? Sí / No
9. ¿Te parece fácil de leer esto (Modo de llenado del cuadernillo)?
10. ¿Te parece fácil de leer esto (texto dentro de cartel)?
11. ¿Puedes leerlo en voz alta? Sí / No
12. ¿Te parece ordenado el contenido? Sí / No
13. ¿Entendiste las instrucciones? Sí / No

Sobre los personajes.

14. ¿Te llaman la atención los personajes? Sí / No
15. ¿Te identificas con alguno de ellos? Sí / No
¿Con cuál?* 1 2 3 4 5 6
16. ¿Los personajes te transmiten emociones? Sí / No
17. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niña asombrada)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo
18. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niño pensativo)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo
19. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niña cartel)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo
20. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niño asombrado)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo
21. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niña pensativa)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo
22. ¿Qué emoción miras en el rostro del personaje (niño cartel)? Alegría / Asombro / pensativo(a) / tristeza / enojo

Sobre la ilustración (materiales)

23. ¿Qué ves aquí (en la ilustración)? (la respuesta varía de acuerdo al ejercicio).
24. ¿Asocias la ilustración con el texto? Sí / No
25. ¿Se parece esto (tarjeta de escala tonal) a un objeto del dibujo? Sí / No. Señálalo*

Sobre la ilustración (pasos)

26. ¿Entiendes la secuencia (de los pasos ilustrados)? Sí / No
27. ¿Te parece que las ilustraciones pasos están ordenadas? Sí / No
28. ¿Las ilustraciones (de los pasos) te ayudan a entender mejor la actividad? Sí / No

Preguntas finales (incluyendo comprensión lectora)

29. ¿Te quedaron claras las instrucciones? Sí / No
¿Qué no te quedó claro?
30. ¿Te parece que hay algo demás o innecesario?
31. ¿Te gustaría que en tu escuela o colegio usaran este material para enseñarte arte? Sí / No

Guía de observaciones (GO 1)

1. Evaluación de expresiones faciales de los niños al ver a los personajes.
2. Evaluación de si los personajes ayudan a los niños a retener información importante. (Fijarse si los niños siguen los ojos de los personajes al observar las instrucciones).
3. Anotar si los niños presentan dificultades al momento de leer instrucciones en voz alta.
4. Anotar otros comentarios en voz alta que digan los niños al momento de que se les presente el material.
5. Anotar otras actitudes o menciones especiales.

Instrumento de validación

Encuesta online para GO secundario

Validación Material Educativo - Proyecto de Graduación 2017 - Formulario para maestros

Estoy realizando mi el proceso de EPS y Proyecto de Graduación que lleva por nombre "DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA APOYAR LOS PROCESOS DE MEDIACIÓN ARTÍSTICA DEL CREATORIO ARTÍSTICO PEDAGÓGICO -CAP-, EN LA ZONA 9 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA", ambos funcionan como una especie de equivalente a una tesis y forman parte del pensum de mi licenciatura. Este consiste en la realización del diseño gráfico un un kit de aprendizaje artístico mediado para el desarrollo cognitivo y psicológico infantil, cuyo contenido ha sido redactado por miembros de la organización educativa Creadorio Artístico Pedagógico -CAP-. Me gustaría contar con su apoyo para definir los últimos cambios a realizar para el proyecto. A continuación se presentan una serie de preguntas que se responderán de acuerdo a su opinión personal usando como base el material que se encuentra en el siguiente link: <https://drive.google.com/open?id=1LOUCh4v7FvAMZq92EhFRNlozNursZ6n> . Muchas gracias por su colaboración.

SIGUIENTE

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Material para el profesor - Secciones introductorias.

Revisar el pdf enviado que lleva por nombre "Material Maestros" de la página 1 a la 6 para responder las preguntas.

¿Diferencia fácilmente el texto de los títulos y los subtítulos del contenido? *

- Sí
 No

¿Son legibles los títulos y los subtítulos? *

- Sí
 No

¿Es legible el texto de los párrafos? *

- Sí
 No

¿El contenido de la tabla le parece ordenado y legible? *

- Sí
 No
 Otro: _____

La sección sobre las guías, ¿Le brinda un mejor entendimiento del orden de los ejercicios para el profesor y el maestro? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le parece ordenado el flujo de la información redactada en todas las secciones? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le parece que hay algo que sea innecesario? *

- Sí
- No
- Otro: _____

Otras observaciones

Tu respuesta

ATRÁS

SIGUIENTE

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Material para el profesor - Portadilla de unidad del libro.

Revisar el pdf enviado que lleva por nombre "Material Maestros", página 7, para responder las preguntas. * Nota el material final incluirá un índice general.

¿Le parece legible el texto de los títulos? *

- Sí
- No

¿Identifica con facilidad el número de unidad? *

- Sí
- No

¿Le parece pertinente colocar una tabla de contenido en la portadilla? *

- Sí
- No
- Otro: _____

¿Le parece legible el texto del contenido de la tabla de contenido? *

- Sí
- No

¿Le parece ordenado? *

- Sí
- No

¿Le parece que hay algo que sea innecesario? *

- Sí
- No
- Otro: _____

Otras observaciones

Tu respuesta

Material para el profesor - Ejemplo de ejercicio.

Revisar el pdf enviado que lleva por nombre "Material Maestros", página 9, para responder las preguntas.

¿Es legible el texto de los títulos? *

- Sí
 No

¿Son legibles los subtítulos? *

- Sí
 No

¿Es legible el texto de los párrafos? *

- Sí
 No

¿Le parece sencillo identificar las distintas secciones del ejercicio? *

- Sí
 No

¿Le parece ordenado? *

- Sí
 No

¿Le parece que hay algo que sea innecesario? *

- Sí
 No
 Otro: _____

Otras observaciones

Tu respuesta

Material para el profesor - Tarjetas (Glosario).

Revisar las siguientes imágenes.

Ejemplo de conceptos Psicopedagógicos

Ejemplos de conceptos artísticos (Tiro/En frente)

Ejemplos de conceptos artísticos (Retiro/Atrás)

Ejemplo de frases clave del texto

¿Es legible el texto de los títulos? *

- Sí
 No

¿Es legible el texto de los párrafos? *

- Sí
 No

¿Asocia los colores usados en la tarjeta con los colores usados en las palabras clave de los ejercicios? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Las tarjetas le ayudan a comprender mejor lo que se desea lograr con el ejercicio? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le parece que las imágenes en el retiro en la tarjeta naranja le ayuda a visualizar mejor los conceptos gráficos descritos en el tiro? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le gusta que el glosario esté diagramado sólo en las tarjetas o preferiría tener un glosario después de las unidades de ejercicios dentro del libro? *

- Únicamente tarjetas.
 Únicamente dentro del libro.
 Ambos

¿Le parece ordenado? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le parece ordenado? *

- Sí
 No
 Otro: _____

¿Le parece que hay algo que sea innecesario? *

- Sí
 No
 Otro: _____

Otras observaciones

Tu respuesta _____

ATRÁS

SIGUIENTE

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Opiniones finales

Luego de haber revisado ambos materiales para maestro y estudiante, responda:

¿Le parece que hay concordancia entre el contenido para estudiantes y maestros? *

Sí

No

Otro: _____

¿Utilizaría este material para dar clases de artes plásticas en la institución en la que labora? *

Sí

No

Tal vez

Otras observaciones

Tu respuesta _____

¡Gracias por su colaboración!

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Moodboard: Diseño de personajes





Currículo Nacional Base



A continuación, se presenta una serie de tablas que describen las competencias, valores de logro y contenidos artísticos que reciben los estudiantes guatemaltecos por cada grado de primaria.

Primer grado

Competencias

Utiliza los recursos necesarios para la creación artística.

Indicadores de logro

Reproduce esquemas musicales producidos con la voz.

Reproduce esquemas musicales producidos con instrumentos.

Reproduce esquemas musicales con su cuerpo.

Demuestra dominio de las habilidades básicas para la expresión por medio del dibujo y la pintura.

Respeto los espacios y las distancias entre actores al desplazarse en un escenario.

Utiliza diferente tipo de recursos para la presentación de montajes escénicos adecuados a su edad.

Contenidos

Identificación del entorno sonoro: sonidos circundantes, direccionalidad del sonido, intensidad del sonido.

Imitación de sonidos que se escuchan: pasos, trinos de pájaros, aviones, etc.

Diferenciación entre sonidos, ruidos y silencios: sonidos agradables, versus sonidos molestos o desagradables.

Estímulos musicales: melodía, ritmo y armonía:

Preparación para la emisión de la voz: postura corporal (pararse erguidos y con los pies ligeramente separados), tensión diafragmática.

Técnicas respiratorias: inspiración, retención, espiración, ejercicios de calentamiento del aparato fonador.

Asociación Símbolo-sonido: Ejercicios de escritura rítmica usando figuras negras y blancas.

Exploración sonora libre: instrumental (Explorar las posibilidades sonoras de un instrumento musical).

Ejecución de instrumentos tradicionales guatemaltecos: improvisación de obras melódicas sencillas.

Ejecución de melodías con armonización sencilla: usar canciones con dos acordes (do y sol).

Movimiento imitativo: movimientos de cintura, cabeza, manos, entre otros: desplazamientos imitando situaciones o acciones de la vida cotidiana

Improvisación: movimiento espontáneo y creativo sugerido por los niños y las niñas.

Actividades rítmico corporales: repetición de recitados, retahílas, etc., usando esquemas rítmicos.

Utilización de gestos para indicar acciones que imaginan (Juegos en los que se imitan acciones cotidianas.)

Creación espontánea de ritmos y recitados usando situaciones del contexto de los niños y las niñas.

Reconocimiento de líneas rectas, curvas, mixtas y onduladas en elementos de su entorno.

Progresión izquierda - derecha para efectuar el trazo de líneas rectas, curvas, mixtas y onduladas (aprestamiento para el dibujo a mano alzada).

Establecimiento de la diferencia entre un color y otro (negro - blanco, amarillo - verde, azul - rojo, entre otros)

Coordinación ojo - mano: rasgar con los dedos y punzar el contorno de una figura, recortar.

Elaboración de trabajos libres para ser exhibidos.

El movimiento: senso-percepción cinética (Exploración: peso, velocidad y dirección)

Mímica y movimiento corporal: movimientos que representan situaciones, emociones y sentimientos.

Relación ritmo y movimiento (postura y partes del cuerpo, patrones de coordinación.

Utilización del espacio en el que se mueve sin interferir con los movimientos de los y las demás: movimientos de tensión, relajación, experimentación de pulsos, velocidad y movimiento expresivo.

Ejecución de movimientos cadenciados (hacia adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda, entre otros).

Improvisación de movimientos rítmicos y de desplazamiento: ritmos binarios (marcha, polka o corridos).

Utilización del cuerpo para expresar sensaciones, sentimientos y emociones.

Participación voluntaria en actividades rítmico musicales y de desplazamiento.

Escenificación de vivencias cotidianas utilizando la voz y el movimiento corporal.

Competencias

Integra las diversas manifestaciones artísticas con distintos aspectos de la vida de su comunidad.

Establece relaciones entre las disciplinas artísticas en términos de movimiento y producción vocal.

Relaciona, entre sí, los lenguajes artísticos.

Indicadores de logro

Participa en actividades musicales que favorecen la improvisación, el movimiento y el juego.

Utiliza el dibujo, el color y el volumen para expresar sus sentimientos, ideas y emociones.

Participa en actividades tradicionales de su comunidad en las que resalta el movimiento, el ritmo, la actividad vocal y gesticular (rondas y otras actividades artísticas.)

Valora la expresión artística en sus diferentes manifestaciones.

Establece relaciones entre el movimiento y la producción vocal.

Reproduce elementos del entorno con diversos materiales.

Utiliza diversos lenguajes artísticos para describir su entorno social y natural.

Realiza actividades que integran diferentes expresiones artísticas y que fortalecen su identidad.

Contenidos

Exploración con los recursos de la voz: práctica vocal (Preparar el aparato fonador para el canto).

Recitación de poemas a dos voces (Poesía coral)

Juego musical: juegos rítmicos, rondas tradicionales.

Utilización de diferentes materiales gráficos y plásticos en la expresión de ideas y emociones.

Utilización del concepto de línea para representar figuras de objetos de su entorno.

Elaboración libre de trabajos en los que se manifieste el uso del color.

Ejecución de ejercicios coreográficos: ejecución de rondas originarias de su comunidad.

Interpretación de canciones tradicionales en el idioma original

Dramatización de eventos que enfocan la cultura regional

Experimentación sonora con instrumentos guatemaltecos: pitos, tambores y marimba.

Representación de arte tradicional y popular de la localidad.

Escenificación de vivencias según la cultura de los pueblos.

Coreografías y dramatizaciones de bailes y danzas de la comunidad.

Valoración de las obras estéticas propias y de las de los y las demás: exposiciones con los trabajos de todos y todas.

Valoración de las obras de arte en las que se observan los saberes comunitarios.

Organización de exhibiciones del trabajo elaborado por los y las estudiantes.

Ejercitación de la voz como preparación para el canto: vocalizaciones.

Expresión de ideas y sentimientos en forma vocal y corporal: montaje de un pequeño repertorio de canciones.

Expresión de ideas y sentimientos por medio del movimiento corporal.

Aprecio por las manifestaciones culturales de la región: asistencia a conciertos o presentaciones artísticas.

Preparación y degustación de alimentos tradicionales de la región.

Utilización de colores, líneas y palabras en sus creaciones.

Ejecución afinada y expresiva de canciones en el idioma original.

Participación en la elaboración de decorados escénicos.

Elaboración de diseños en la decoración de utensilios que reflejan elementos propios de la comunidad (textiles, muebles, entre otros)

Experimentación con juegos creativos en las actividades de danza y movimiento.

Presentación de danzas y bailes utilizando disfraces como medio de expresión.

Participación en dramatizaciones que integran la danza, el teatro y la música.

Segundo grado

Competencias

Utiliza las disciplinas artísticas como un medio de comunicación con su entorno inmediato.

Indicadores de logro

Escucha y reproduce esquemas musicales producidos con la voz.

Escucha y reproduce esquemas musicales producidos con instrumentos.

Reproduce esquemas musicales con su cuerpo.

Demuestra dominio de las habilidades básicas en la elaboración de trabajos.

Evidencia dominio de la estructura de la danza y del movimiento.

Contenidos

Identificación del entorno sonoro: clasificación de las fuentes sonoras (viento, gente, máquinas, entre otras).

Identificación del entorno sonoro: imitación de los sonidos que se escuchan.

Diferenciación entre sonidos, ruidos y silencios.

Clasificación de los sonidos por su origen, volumen, timbre.

Estímulos musicales: ritmo, melodía y armonía. (Audición de música vocal e instrumental.)

Postura para la emisión de la voz: cuerpo firme, pies ligeramente separados y cabeza erguida.

Práctica vocal (Voz hablada, voz cantada e imitación de voces).

Emisión correcta de la voz como preparación para el canto: vocalizaciones y entonación de canciones cortas.

Asociación símbolo - sonido, tiempos y movimientos. (Interpretación de secuencias rítmicas usando figuras, blancas y negras y los silencios correspondientes).

Exploración sonora libre: instrumental (Usando cinco notas como máximo).

Ejecución musical con instrumentos autóctonos guatemaltecos: marimba, tortuga, tzijolaj y tambores.

Imitación de movimientos corporales.

Improvisación: movimiento espontáneo y creativo con recitados, retahilas, etc.

Mímica y movimiento corporal creativo.

Utilización de movimientos gesticulares para indicar acciones imaginarias.

Progresión izquierda - derecha para trazar líneas que mantienen el mismo grosor en toda su extensión.

Coordinación ojo - mano: rasgar, punzar, recortar.

Utilización de la noción de punto, de textura y de área en la realización de su trabajo creativo.

Diferenciación de los colores por su tono (cualidad que diferencia a un color de los demás) y sus posibilidades de mezcla y cromatismo.

Clasificación de las Artes Plásticas: pintura (aplicación de color), escultura (moldeo con plastilina, barro), arquitectura (elaboración de maquetas con papel, cartón):

Utilización de diferentes materiales gráficos y plásticos en la expresión de ideas y emociones.

Exploración del uso del cuerpo y de la energía relacionando el movimiento con las ideas expresadas en los textos poéticos o musicales

Relación entre las partes del cuerpo, el movimiento y el desplazamiento en el espacio, teniendo en cuenta el peso, la velocidad en el desplazamiento, la tensión y la relajación.

Estructura de la danza: principio, medio, fin.

El movimiento: sensopercepción cinética (Exploración de movimientos que describen imágenes, ideas, sentimientos y emociones).

Relación música y movimiento.

Patrones de danza distintivos de la comunidad.

Utilización del espacio en el que se mueve sin interferir con los movimientos de los y las demás.

Relación de espacios y distancias en un escenario.

Competencias

Manifiesta interés por las creaciones artísticas participando en actividades propias de cada rama del arte.

Se expresa creativamente utilizando diversos lenguajes: musical, teatral, corporal, plástico y audiovisual.

Demuestra respeto por las manifestaciones culturales de los pueblos que conforman el país.

Indicadores de logro

Participa en juegos cantados, domésticos y musicales (canciones, rondas, recitados) de su comunidad.

Valora la expresión artística en sus diferentes manifestaciones.

Utiliza diversas modalidades artísticas en la expresión creativa de sus emociones.

Mueve su cuerpo en forma rítmica y coordinada en su desempeño escénico.

Participa en la organización de presentaciones artísticas tradicionales y populares en la escuela.

Contenidos

Preparación de la voz para el canto.

Interpretación de canciones que favorecen la improvisación, el movimiento y el juego.

Participación, voluntaria, en actividades musicales que incluyen repertorio de su comunidad.

Presentación de danzas organizadas espontáneamente.

Participación en la escenificación de danzas y bailes propios de la comunidad.

Asistencia a eventos en donde se observan las danzas propias de la localidad.

Aprecio por el arte popular y tradicional: visitas a exposiciones de arte popular y organización de exhibiciones con trabajos propios de los niños y las niñas.

Aprecio por las obras estéticas propias y por las de los y las demás.

Teatro de títeres: elaboración de títeres con diversas técnicas.

Participación en actividades de conservación del patrimonio cultural con el apoyo de la comunidad (Visita a algún centro que se considere parte del patrimonio cultural del país)

Repetición de rimas y poemas de la tradición oral.

Repetición, con pertinencia artística, de canciones tradicionales en el idioma original.

Utilización de diferentes técnicas: dibujo, pintura, entorchado, rasgado, copitos, arrugado en la elaboración de sus trabajos.

Elaboración de trabajos libres en los que se manifiestan elementos como degradación del color.

Experimentación con juegos creativos en las actividades de danza y movimiento.

Escenificación de vivencias cotidianas utilizando la voz y el movimiento corporal.

Participación en montajes escolares. (Papeles y funciones adecuados a la edad de niños y niñas).

Uso del cuerpo para la expresión de sentimientos por medio del movimiento creativo.

Utilización del espacio escénico para su proyección personal.

Promoción del respeto a las diferencias culturales en cuanto a manifestaciones de la tradición popular.

Aprecio por las manifestaciones culturales de la región (Asistencia a presentaciones artísticas de la comunidad.)

Demostración de aprecio por las obras de arte en las que se observan los saberes de los pueblos.

Escenificación de danzas y bailes propios de la comunidad.

Participación en la organización de exposiciones de trabajos elaborados por los y las estudiantes.

Tercer grado

Competencias

Establece relaciones entre los fenómenos artísticos en su ámbito sonoro y visual.

Indicadores de logro

Relaciona ritmos y sonidos en los ámbitos vocal e instrumental.

Combina líneas, patrones, texturas y color al elaborar objetos con diversidad de materiales.

Participa en actividades que integran ritmo y melodía al movimiento y al desplazamiento.

Integra los distintos lenguajes artísticos al describir su entorno social y cultural.

Contenidos

Clasificación de los sonidos: utilidad y necesidad de los mismos.

Organización de los sonidos en estructuras simples.

Estímulos musicales: ritmo, melodía y armonía. (Audición de música vocal e instrumental).

Exploración sonora libre, vocal e instrumental, utilizando la noción de la escala musical.

Exploración del espacio para la expresión y la proyección de la voz: diversos timbres vocales. (Ejercitación para la potencia de la voz).

Creación espontánea de melodías con instrumentos musicales utilizados en la comunidad.

Asociación símbolo - sonido, tiempos y movimientos. (Interpretación de secuencias rítmicas usando las siguientes figuras: blancas, negras y corcheas.)

Ejecución de melodías con su armonización. (Instrumentos tradicionales guatemaltecos.)

Organización de los estímulos visuales relacionados con la línea, la forma, la textura y el color.

Improvisación de patrones rítmicos por medio de diferentes clases de líneas.

Utilización de la mancha (color, oscuridad / luminosidad o textura) como recurso para dar la sensación de libertad creativa.

Integración de diferentes materiales gráficos y plásticos en la expresión de sus ideas, emociones y sentimientos.

Elaboración de formas escultóricas en las que se manifiesten elementos como color y volumen utilizando materiales a su alcance.

Recreación de actividades artísticas incorporando gestos, movimientos y desplazamientos en el espacio

Movimiento relacionado con ideas o elementos que sugiere la música.

Descubrimiento de los timbres de la voz y ejercitación de su potencia

Incorporación del movimiento espontáneo y creativo a los recitados aprendidos.

Mímica y movimiento corporal creativo.

Ejecución de juegos musicales que incorporen desplazamientos.

Interpretación de canciones que favorecen el movimiento y el juego.

Participación en actividades rítmico - corporales acompañadas de melodías con su respectiva armonización.

Relación entre ritmos corporales e instrumentales con textos poéticos (ritmo musical y ritmo de la palabra)

Participación en dramatizaciones a las que se ha adaptado un fondo musical.

Competencias

Expresa sentimientos y emociones por medio de desempeños artísticos: musicales, plásticos, teatrales, entre otros.

Indicadores de logro

Aplica conceptos precisos de índole rítmica, melódica o combinada con la interpretación instrumental y vocal.

Utiliza las artes plásticas para expresar sentimientos y emociones.

Incorpora elementos del movimiento corporal y escénico a la expresión libre de sus sentimientos.

Se involucra en actividades que fomentan creatividad utilizando recursos existentes en su comunidad.

Participa en actividades musicales aportando su propia creación.

Utiliza diferentes recursos plásticos en la elaboración de sus trabajos.

Participa en el montaje de proyectos escénicos.

Manifiesta aprecio por el arte y los artistas guatemaltecos valorando su desempeño en el tiempo y en el espacio.

Reconoce la obra de artistas guatemaltecos.

Identifica a los artistas guatemaltecos, los asocia con su obra y los ubica en el tiempo.

Participa activamente en la organización de actividades para divulgar el arte de artistas guatemaltecos.

Contenidos

Interpretación instrumental de música apropiada a su nivel.

Vinculación de la afinación y la tesitura al cantar.

Exploración con los recursos de la voz (voz hablada, voz cantada, imitación de sonidos.)

Postura corporal para la emisión de la voz: cuerpo erguido y pies ligeramente separados.

Práctica de ejercicios respiratorios: inspiración, retención (bloqueo del diafragma), y espiración (control de la columna de aire).

Emisión correcta de la voz como preparación para el canto: vocalizaciones y entonación de canciones.

Asociación símbolo - sonido; interpretación de secuencias rítmicas usando figuras blancas, negras y corcheas más los silencios de estas figuras.

Creación de formas al moldear materiales del entorno.

Asociación de los conceptos volumen y espacio.

Utilización de los diferentes colores en la realización de trabajos de pintura que expresan distintos estados de ánimo.

Utilización de diversas técnicas visuales: color, claroscuro, dibujo a mano alzada.

Uso del color en sus obras para modular las formas y en el fondo para dar coherencia al conjunto.

Elaboración libre de trabajos en donde se manifieste el uso del sombreado y de la perspectiva.

Repetición de rimas, poemas, retahílas de la tradición oral.

Interpretación de canciones que favorecen el movimiento improvisado y el juego.

Interpretación de canciones tradicionales en el idioma original.

Creaciones musicales propias o colectivas.

Ejecución de creaciones rítmicas propias utilizando instrumentos de percusión.

Ejecución de canciones de su creación.

Adaptación de elementos del entorno en producciones artísticas propias de la escuela.

Identificación del efecto que da el grado de luminosidad de los colores a la hora de elaborar sus trabajos.

Participación en la elaboración de proyectos de artes plásticas colectivos.

Participación en la elaboración de periódicos murales, carteles, afiches, entre otros.

Participación en montajes escolares con papeles y funciones adecuados a su edad.

Escenificación de vivencias cotidianas utilizando la voz y el movimiento corporal.

Participación en actividades rítmico - musicales y de desplazamiento organizadas espontáneamente.

Diferenciación entre creador y creación.

Apreciación de las obras artísticas propias y de las obras de los y las demás.

Demostración de respeto por la obra de los artistas guatemaltecos.

Identificación de artistas de la localidad.

Reconocimiento por los aportes de los artistas guatemaltecos.

Organización de las obras de los artistas guatemaltecos según su género (pintura, escultura, teatro, música) y la época en que fueron producidas.

Comparación entre obras de las diferentes ramas del arte.

Participación en narraciones de cuentos y poemas de la tradición oral guatemalteca.

Valoración del patrimonio artístico de la comunidad.

Participación en la organización de exposiciones de trabajos elaborados por los y las estudiantes.

Cuarto grado

Competencias

Aplica los principios rectores de las disciplinas artísticas en sus tareas cotidianas.

Indicadores de logro

Expresa, oralmente, por medio de gestos y de movimientos, su nivel de percepción.

Establece los efectos de la luz y del color en la expresión artística visual.

Aplica los principios del movimiento en las actividades de danza en las que participa.

Utiliza los efectos escénicos para fundamentar sus juicios sobre obras escénicas a las que asiste como espectador.

Promueve, creativamente, proyectos artísticos colectivos de acuerdo con su nivel de desempeño.

Organiza producciones sonoras de manera espontánea.

Participa como autor y como observador en exhibiciones de trabajos artísticos en el aula y en la escuela.

Participa activamente en la organización de actividades artísticas en el aula, escuela y comunidad.

Contenidos

Imitación vocal de los sonidos que percibe del ambiente que le rodea.

Ejecución de movimientos corporales que indican su percepción de secuencias rítmicas.

Participación en actividades grupales durante las cuales se establece comunicación mediante la ejecución de secuencias rítmicas emitidas con diferentes partes del cuerpo.

Reconocimiento de la luminosidad u oscuridad del color y sus gradaciones (Valor del color).

Descripción de los efectos de la luz y el color.

Descripción del significado de formas, colores, señales y símbolos (Señales de tránsito).

Experimentación con respecto a la producción de colores y con la mezcla de los mismos.

Elaboración libre de trabajos en los que se manifiesta el uso del color, el sombreado y la perspectiva.

Principios del movimiento y ejercicios corporales.

Improvisación: movimiento imitativo, espontáneo y creativo.

Realización de movimientos y ejercicios antagónicos.

Utilización del espacio en donde se mueve sin interferir con los movimientos de los y las demás.

Participación en actividades que implican movimiento, utilizando música predominantemente rítmica.

Utilización de los signos y efectos escénicos: percepción del movimiento de la imagen con la vista o el oído, de la graduación de la luz y la música que se traslada al público o a un ambiente determinado, de la organización interna de la obra, entre otros.

Identificación de los diferentes roles que desempeñan las y los que participan en obras teatrales: dramaturgo, director, directora, actor, actriz, técnicos, productor, productora, entre otros.

Utilización del sonido en función escénica.

Utilización de gestos para indicar acciones imaginarias en términos de desplazamiento escénico.

Análisis del manejo de la luz en función escénica.

Participación en la organización de grupos musicales escolares.

Organización de eventos en los que se interpretan canciones tradicionales en el idioma original.

Asistencia a eventos de música en vivo que incluyan tanto la música vocal como la instrumental.

Valoración de proyectos artísticos propios y de los y las demás.

Identificación de la obra y de los artistas guatemaltecos (visitas a museos y exposiciones de arte).

Valoración de las exhibiciones de trabajos de arte de la región.

Asistencia a eventos en donde se observen las danzas propias de la comunidad.

Participación en representaciones de arte tradicional y popular de la localidad.

Organización de representaciones de danzas tradicionales de la comunidad.

Organización de exhibiciones de trabajos de artes plásticas en su aula, escuela y comunidad.

Promoción de la socialización de los conocimientos con respecto a las danzas de otros Pueblos guatemaltecos.

Participación en foros para discutir contenidos de la tradición oral de su comunidad.

Participación en foros para discutir la proyección de materiales audiovisuales sobre las artes de los Pueblos que coexisten en Guatemala.

Participación activa en la puesta en escena de leyendas de la tradición oral de su cultura.

Competencias

Utiliza los diversos lenguajes artísticos para expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos.

Indicadores de logro

Utiliza el canto y la ejecución instrumental para expresar sus sentimientos.

Utiliza las artes plásticas como medio de expresión de sus sentimientos.

Utiliza la danza y las artes escénicas como medio de expresión de sus sentimientos.

Aplica con pertinencia los conocimientos y las técnicas de las artes y los saberes tradicionales de su comunidad.

Utiliza el conocimiento de la voz y de los instrumentos propios de su comunidad en la ejecución de melodías sencillas.

Aplica técnicas bi y tridimensionales en la producción de trabajos de artes plásticas.

Utiliza sus conocimientos de ritmo y movimiento al participar en eventos de danza y teatro en su comunidad, región y país.

Contenidos

Exploración con los recursos de la voz (ejercitación de la voz como preparación para el canto).

Interpretación de canciones que favorecen la improvisación, el movimiento y el juego.

Participación en conjuntos corales a una o dos voces.

Participación en conjuntos instrumentales: flauta dulce, marimba, guitarra, percusiones, entre otros.

Elaboración de proyectos en los que se integran las diferentes modalidades: dibujo, pintura, escultura y que incluyan componentes de multiculturalidad.

Contribución a la conservación de la naturaleza utilizando materiales re-usables.

Participación en actividades que incluyen técnicas elementales, intermedias y avanzadas de diseño, pintura y modelado.

Utilización de las figuras geométricas en la elaboración de maquetas.

Establecimiento de las diferencias en los efectos del color al utilizar diversos recursos: crayones, témperas, acuarelas, entre otros.

Participación voluntaria en actividades de danza y teatro en la escuela.

Utilización del cuerpo para la expresión de ideas, sensaciones, sentimientos y emociones.

Realización de actividades rítmico - corporales y ejecución de melodías con su respectiva armonización.

Creaciones musicales propias o colectivas.

Ejecución de danzas propias de la comunidad y de otras regiones del país.

Valoración de la danza como expresión de la identidad y los sentimientos del pueblo.

Aprecio por el teatro como manifestación de sentimientos y de imaginación de la realidad.

Exploración sonora libre: instrumental

Ejecución de instrumentos tradicionales guatemaltecos.

Domínio de lecto - escritura musical (semicorchea y signos de prolongación - tresillos, etc.)

Creación de arreglos musicales espontáneos con instrumentos de la comunidad.

Improvisaciones sencillas en marimba y otros instrumentos propios de la región.

Valoración de las obras de arte en donde se reflejen los saberes comunitarios.

Valoración de la obra de artistas guatemaltecos y latinoamericanos.

Apreciación de esculturas prehispánicas con énfasis en los glifos y los relieves.

Descripción del efecto que causa el claroscuro (Juego de luces y sombras) en las representaciones gráficas.

Identificación de las zonas de luces y sombras en una representación: zona iluminada, penumbra, sombra propia, reflejo, sombra arrojada.

Elaboración de trabajos plásticos en los que se manifiesten las técnicas de color y volumen.

Aplicación del ritmo musical al movimiento corporal.

Experimentación con juegos creativos en las actividades de danza y de teatro.

Clasificación de las diferentes clases de danzas desarrolladas en la región y el país.

Utilización de la voz y del movimiento corporal en la escenificación de vivencias de la vida cotidiana.

Quinto grado

Competencias

Utiliza los lenguajes artísticos en planteamientos creativos para la resolución de problemas.

Indicadores de logro

Manifiesta comprensión del significado de los símbolos utilizados en la lecto - escritura musical.

Establece la diferencia entre los colores existentes en la naturaleza y los producidos por el ser humano.

Relaciona la percepción visual y auditiva de signos y efectos escénicos con elementos de la cotidianeidad.

Utiliza los lenguajes artísticos para establecer relación entre la expresión de emociones e ideas y la realidad circundante.

Asocia ritmos y sonidos con elementos del entorno circundante.

Interpreta la intencionalidad del autor al analizar el uso de la forma, el color y la textura.

Contenidos

Identificación de los símbolos convencionales que se utilizan para escribir música. Interpretación de los símbolos y códigos musicales al ejecutar piezas musicales tanto vocales como instrumentales.

Creación de ritmos y / o melodías sencillas, de dos a cuatro compases.

Lectura de melodías sencillas, de hasta ocho compases.

Descripción del significado de los colores y los símbolos en la cosmovisión de los Pueblos y su aplicación en eventos de la vida cotidiana.

Identificación de los elementos de la naturaleza que sirven de base para generar los diferentes colores.

Investigación de las técnicas utilizadas por el ser humano en la generación del color.

Aplicación del nivel de saturación del color (intensidad o palidez) en la elaboración de sus trabajos de arte.

Aplicación de las diferentes gamas del color en los trabajos de artes plásticas que se elaboran.

Identificación de los signos y efectos escénicos: sonido, luces, movimiento, espacio, tiempo.

Asociación de los efectos escénicos con eventos de la vida cotidiana.

Conceptualización de la creación escénica: autor, autora, dramaturgo, dramaturga, actor, actriz, público.

Interpretación del contenido simbólico de las danzas y bailes tradicionales en su región y en el país.

Conceptualización del espacio requerido por el movimiento que comprenden las danzas tradicionales. (Coreología)

Interpretación de danzas y bailes tradicionales.

Participación en montajes de coreografías para danzas y bailes regionales.

Asociación de los sonidos del entorno con los elementos que los producen: sonido que produce el viento al chocar contra los árboles; sonido que produce la lluvia al caer sobre el tejado de lámina, de teja, de paja; un carro que se acerca o que se aleja; entre otros.

Asociación del ritmo que produce el sonido de los elementos de la naturaleza con las diferentes velocidades o distancias en las que ocurren.

Identificación de la representación de elementos de la naturaleza y de objetos producidos por el hombre en obras musicales: Ferrocarril de los altos, Fiesta de pájaros, El río Moldavia (Smetana), La mar (Debussy), entre otros.

Interpretación del uso del color en cuadros de pintores de la comunidad.

Evaluación de la relación figura - fondo (uso del espacio) en cuadros de pintores guatemaltecos y universales.

Demostración de respeto por la obra de autores guatemaltecos.

Narración o descripción de lo que diversos artistas guatemaltecos e internacionales desean comunicar con los tonos de color seleccionados para su obra.

Utilización del movimiento visual en sus trabajos tridimensionales.

Clasificación de imágenes que aparecen en los medios de comunicación, de acuerdo con la intencionalidad de los mismos: crítica, persuasión, propaganda, entre otras.

Demostración de aprecio por las obras pictóricas y escultóricas (participación en visitas guiadas a exposiciones.)

Competencias

Utiliza técnicas de las diferentes artes y los saberes tradicionales de su comunidad en la elaboración de proyectos específicos.

Indicadores de logro

Participa en actividades colectivas de canto y ejecución instrumental.

Aplica técnicas que evidencian conocimiento del efecto de la luz sobre el color y del manejo de diversos materiales de su comunidad en la elaboración de proyectos escolares.

Asocia el movimiento, el ritmo y el espacio en el montaje de coreografías.

Identifica diferentes opciones para impulsar técnicas utilizadas en la creación y producción artísticas.

Utiliza diferentes medios en la divulgación de eventos relacionados con la tradición musical de su comunidad.

Utiliza diferentes medios en la divulgación de las técnicas de producción de la plástica y los textiles propios de su comunidad.

Utiliza diferentes medios para la divulgación de eventos propios de la tradición oral de su comunidad.

Contenidos

Participación en grupos que utilizan la música como medio de comunicación. Identificación de la música propia de su comunidad que puede adaptarse a los grupos musicales organizados.

Interpretación grupal de música propia de su comunidad de acuerdo a la edad de los participantes.

Participación en actividades colectivas de canto y de ejecución instrumental: flauta dulce, chirimía, guitarra, marimba, entre otros.

Aprecio por la ejecución en conciertos didácticos de agrupaciones instrumentales y vocales.

Elaboración de instrumentos musicales utilizando recursos de bajo costo (tambores, pitos, flautas, entre otros).

Ejecución musical con los instrumentos elaborados en clase.

Demostración de respeto por los productos del trabajo en equipo con énfasis en la dedicación y disciplina en las actividades artísticas colectivas.

Utilización de los principios del claroscuro en dibujos a mano alzada.

Descripción del efecto que causa el claroscuro (juego de luces y sombras) en las representaciones gráficas.

Aplicación de las luces y sombras en los trabajos que produce (valoración o entonación).

Identificación de las zonas de luces y sombras en una representación: zona iluminada, penumbra, sombra propia, reflejo, sombra arrojada.

Elaboración de trabajos murales utilizando la técnica del mosaico con diferentes materiales.

Aplicación de la técnica del collage con materiales comunes en su comunidad.

Valoración de las creaciones propias y de las de otros y otras.

Utilización del espacio al realizar movimientos idénticos que se relacionan rítmicamente.

Utilización de los signos y efectos escénicos: percepción del movimiento de la imagen con la vista o el oído, de la graduación de la luz y la música que se traslada al público o a un ambiente determinado, de la organización interna de la obra, entre otras.

Creación de proyectos escénicos: representaciones y dramatizaciones combinando teatro, música y danza.

Manejo de efectos de sonido y de efectos luminosos al participar en montajes artísticos.

Participación voluntaria en eventos musicales de su comunidad.

Demostración de gozo al asistir a conciertos de música académica y tradicional, vocal e instrumental.

Organización de eventos musicales dentro de la escuela en donde se den a conocer los instrumentos de la tradición musical guatemalteca.

Participación en la organización de exhibiciones del resultado de investigaciones bibliográficas y audiovisuales sobre los instrumentos musicales, elementos de las danzas y el vestuario de uso frecuente en la comunidad.

Organización de actividades en las que se divulgan los resultados de investigaciones documentales con respecto a músicos guatemaltecos y universales.

Utilización de materiales audiovisuales en el impulso de la tradición oral de su comunidad.

Divulgación de las expresiones artísticas propias y demostración de respeto por las de los y las demás.

Participación voluntaria en exposiciones de arte propia de la comunidad: dibujo, pintura, escultura, tejidos, entre otras.

Descripción de los rasgos que caracterizan la plástica y los textiles de las diferentes culturas del país.

Representación plástica de las texturas presentes en el entorno natural y creación de nuevas texturas utilizando diferentes materiales.

Divulgación de las técnicas utilizadas en la producción de modelos tridimensionales y en la construcción de máquinas simples y juguetes sencillos.

Descripción de los artistas guatemaltecos y universales.

Participación en actos culturales de la escuela y de su comunidad en donde se incluyan componentes de la cultura popular en la localidad.

Divulgación de producciones audiovisuales cuyo tema se relaciona con la tradición oral de su comunidad.

Sexto grado

Competencias

Relaciona los códigos de las disciplinas artísticas con los saberes tradicionales.

Indicadores de logro

Utiliza la lecto - escritura musical en la interpretación de música tradicional o moderna.

Utiliza el registro audiovisual (grabación) como recurso para analizar y valorar el trabajo artístico.

Utiliza los lenguajes artísticos para fortalecer la comunicación de emociones e ideas con otros y otras.

Describe los procesos de experimentación sonora en función de la música y de la comunicación.

Utiliza un lenguaje iconográfico en el diseño de afiches, carteles y letreros.

Contenidos

Iniciación a la lecto - escritura musical.

Ejercitación de la lecto - escritura musical en relación con la música que escucha: ritmo y melodía.

Seguimiento de instrucciones para ejecutar melodías.

Experimentación con la escritura y producción de armonías.

Creación de obras musicales a partir de situaciones y paisajes sonoros.

Composición de melodías sobre un texto literario.

Ejecución de melodías con su respectiva armonización (guitarra o teclado utilizando acordes sencillos.)

Participación en experimentos sonoros orientados a la música contemporánea por medio de composiciones grupales utilizando instrumentos sonoros construidos en su escuela y en su comunidad.

Reproducción de un repertorio elemental de música.

Participación en la reproducción de videos, cassettes y otros materiales con contenidos culturales de su comunidad, de Guatemala y de otros países.

Utilización del equipo existente en su entorno inmediato para realizar montajes audiovisuales tendientes a valorar el patrimonio cultural guatemalteco.

Participación en la recopilación de repertorio grabado para la escuela.

Evaluación de producciones artísticas grabadas en videos.

Análisis de los procesos a tener en cuenta al proponer la integración de grupos que participarán en la ejecución de instrumentos musicales.

Investigación de obras a ser incluidas en audiciones dirigidas.

Interpretación de repertorio musical originario de su comunidad incluyendo variaciones o arreglos propios.

Aplicación creativa de las distintas técnicas gráficas en la realización de sus trabajos artísticos (lápices de colores, crayones, pastel, tintas, técnicas mixtas, entre otras).

Utilización de la proporción y el movimiento plástico en sus diseños.

Utilización de fenómenos perceptivos que aumentan la sensación de espacio (colocación de primeros planos en la parte inferior, diferenciación del tamaño en los diferentes objetos, convergencia de las líneas, entre otras).

Representación de emociones y diversos estados de ánimo por medio del lenguaje iconográfico.

Competencias

Participa en la producción de proyectos artísticos, individuales y colectivos, como una forma de promover mejoras en su entorno inmediato.

Relaciona conocimientos y técnicas de las distintas artes con los saberes tradicionales de su entorno en la creación y producción artística.

Indicadores de logro

Participa en conjuntos musicales y de danza que utilizan repertorios que reflejan la identidad nacional.

Participa en proyectos artísticos que resaltan la importancia de las diferentes texturas para los débiles visuales.

Participa en actividades de conservación del patrimonio cultural.

Participa en dramatizaciones de obras de su propia creación y de autores nacionales e internacionales.

Participa en la producción de materiales audiovisuales con contenidos culturales de su comunidad y región.

Participa en foros cuyo contenido enfoca los elementos de la tradición cultural de su comunidad.

Contenidos

Participación en la organización de ensambles instrumentales.

Valoración por la música que se escucha y / o consume.

Desempeño eficiente de movimiento escénico en actividades culturales de su escuela y su comunidad.

Organización de grupos de danza para hacer demostraciones ante los y las demás.

Utilización de texturas presentes en el entorno inmediato.

Estudio de las dimensiones predominantes en el modelo para definir la posición del papel o material de base.

Establecer la relación entre la o las figura (s) y el fondo

Creación de texturas utilizando distintos materiales.

Utilización de técnicas mixtas con todo tipo de materiales.

Utilización del conocimiento de las zonas de luces y sombras en una representación plástica (zona iluminada, penumbra, sombra propia, reflejo, sombra arrojada)

Utilización del espacio, de trazos, colores y texturas para dar la sensación de volumen y movimiento en murales escolares con temática multicultural.

Descripción del significado y función de las manifestaciones culturales de su región y de Guatemala.

Participación en actividades que hacen énfasis en la conservación de los conocimientos científicos, culturales, históricos y artísticos.

Valoración de las obras de grandes pintores y escultores guatemaltecos y del mundo.

Valoración de las obras prehispánicas.

Participación en actividades de conservación del patrimonio cultural guatemalteco.

Participación espontánea y voluntaria, utilizando su lengua materna, en festivales de su escuela y comunidad.

Valoración de la oratoria y de la poesía como expresión de pensamientos, sentimientos y emociones.

Interpretación grupal de obras de arte producidas en otras culturas.

Aproximación histórica al arte guatemalteco.

Creación de obras teatrales, cuentos, leyendas, entre otros.

Comparación de obras teatrales de la región y del país.

Participación en proyectos de grabación y filmación de elementos de la cultura de su comunidad y región.

Diferenciación entre las clases de música según las épocas, autores y compositores.

Publicación de los resultados de investigaciones biográficas de autores y compositores de la comunidad, el país y del mundo.

Publicación de investigaciones documentales sobre el origen y significado de los distintos elementos de la tradición cultural de su región.

Guatemala, 26 de mayo de 2023

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto Castillo Bonini:

Le informamos que la estudiante **Lisa Maria Ruano Ramírez**, de la **Licenciatura en Diseño Gráfico** carné No.201314968, ha cumplido con implementar las correcciones indicadas a su Proyecto de Graduación: **“Diseño de material educativo elaborado para apoyar los procesos de mediación artística del Creatorio Artístico Pedagógico —CAP—, en la ciudad de Guatemala”** señaladas en el Acta número 077-2018 de exámenes privados.

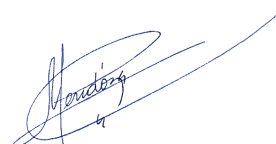
En virtud de lo anterior emitimos dictamen favorable para que pueda realizar su examen público.

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
No. de Colegiada 24



Mgr. Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado
No. de Colegiada 47



Mayti Gálvez Soto (Apr 19, 2023 14:03 MDT)

Mgr. Licda. Mayti Alejandra Gálvez Soto
No. de Colegiada 7120

Guatemala, julio 03 de 2018.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

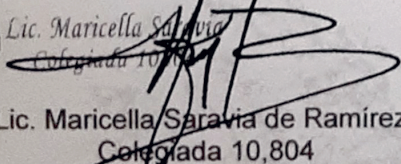
Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **LISA MARIA RUANO RAMÍREZ**, Carné universitario: **201314968**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA APOYAR LOS PROCESOS DE MEDIACIÓN ARTÍSTICA DEL CREATORIO ARTÍSTICO PEDAGÓGICO —CAP—, EN LA CIUDAD DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com



“Diseño de material educativo elaborado para apoyar los procesos de mediación artística del Creadorio Artístico Pedagógico —CAP—, en la ciudad de Guatemala”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Lisa Maria Ruano Ramirez

Asesorado por:

Mayti Gálvez Soto (Apr 19, 2023 14:03 MDT)

Mgtr Licda. Mayti Alejandra Gálvez Soto

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Mgtr Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Creadorio Artístico Pedagógico